

MAGAZYN

# AMIGA NG

AmigaOS 4 – MorphOS – AROS

(7) 02/2019

API2

Kompilacja skrośna  
- MorphOS

Opracowanie logotypu  
w LightWave

18+

Nowości • Wymiana dysku w Macu mini na SSD • MorphOS i skanery • Anim Web Converter • Arosowy kinomaniak • Witchcraft • Crono - kartka z kalendarza • LPairs • Shogo • Gramy dalej pod SCUMM • Hydra Castle Labyrinth • Los Chinos • MorphOS oczyma arosowca • Bombay TV • Zegar Workbencha



# WSTĘPNIAK

Co jest fajnego w Amidze, że ciągle się nią interesujemy po tylu latach? Społeczność – podzielona. Sprzęt – przestarzały. O co chodzi? Czy tylko o sentyment?

Hobby musi dawać radość, powinno rozwijać i dobrze jest je mieć z kim dzielić. Roszczeniowe podejście prowadzi jedynie do frustracji. Więc porozmawiajmy o zdrowym hobby. Z daleka od kółek adoracji i sądzących się firm.

W tym roku Morguesoft ma jubileusz 25 lat działalności. Na temat ich produkcji pisano niewiele, przeważnie wieszano psy, porównywano do wczesnych „dzieł” w AMOS-ie, generalizowano że opierają się o niskiej jakości porno. Z okazji jubileuszu właśnie, w tym i kolejnym numerze poświęcimy dużo miejsca recenzjom ich programów i gier. Po to właśnie, by każdy mógł sam przemyśleć pewne sprawy. O co mi chodzi? Ano o to, że ‘Templario’ (bo to on stoi za Morguesoft) w przeciwieństwie do wielu coś ROBI, i robi to wiele lat. Czyż nie na tym powinno polegać „amigowanie” – robieniu tego co się lubi na Amidze i dzieleniu się tym z innymi amigowcami? No właśnie.

Na jesieni tego roku mija 10 lat jak wróciłem do tematu Amigi. Czy było warto? Per saldo – nie. Na szczęście poznałem kilku fajnych ludzi, którzy to moje rozczarowanie potrafili osłodzić – gdyby nie Amiga nigdy bym ich nie poznał. Niemniej każdy swoje „amigowanie” musi przewartościować sam, bo nurt NG to jak nic hobby dla ludzi z branży IT, przeciętny Kowalski coraz gorzej się w tym odnajduje. A jakie mamy obecnie trendy?

Sporo myślałem nad bieżącą sytuacją i wydaje mi się, że widoczny odpływ niekończąco oznacza agonię. Myślę, że gdy pojawi się coś dobrego (zwłaszcza tani komputer o stałej dostępności w sprzedaży) tendencja może odwrócić się gwałtownie – jest dużo „śpiochów”, którzy są w stanie wrócić do Amigi po latach przerwy jeśli pojawi się coś naprawdę atrakcyjnego. Ale czy się pojawi?

Niewątpliwie musi być jakiś powód żeby tę Amigę włączać. Gry? Samodzielne programowanie? Zachęcam do programowania, w bieżącym numerze jest trochę aktualności i treści na ten temat. Dla dojrzałych programistów narzędzia takie jak „Hollywood” nie są pomocą a ograniczeniem, ale jak dla nas, amatorów – jak najbardziej warto zacząć od Hollywood. Powstają narzędzia programistyczne i warto zainteresować się tym, bo licząc tylko na konsumpcję to w amigowym światku NG można umrzeć z głodu.

Nie obiecuję, że uda nam się utrzymać cykl kwartalny (upalne lato w Polsce w istotny sposób wpłynęło na obsuwę bieżącego numeru), ale jesień i zima sprzyjają pisaniu, tak że bądźcie dobrej myśli.



Adam Mierzwa



|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| <b>NOWOŚCI</b>                   | 2  |
| <b>SPRZĘT</b>                    |    |
| Wymiana dysku w Macu mini na SSD | 4  |
| MorphOS i skanery                | 8  |
| <b>SYSTEM I PROGRAMY</b>         |    |
| API2                             | 12 |
| Kompilacja skrośna – MorphOS     | 14 |
| Opracowanie logotypu w LightWave | 16 |
| Anim Web Converter               | 24 |
| Arosowy kinomaniak               | 25 |
| Witchcraft                       | 28 |
| Crono – kartka z kalendarza      | 32 |
| <b>GRY</b>                       |    |
| LPairs                           | 33 |
| Shogo                            | 35 |
| Gramy dalej pod SCUMM            | 39 |
| Hydra Castle Labyrinth           | 44 |
| Los Chinos                       | 47 |
| <b>POZOSTAŁE TREŚCI</b>          |    |
| MorphOS oczyma arosowca          | 51 |
| Bombay TV                        | 55 |
| Zegar Workbench                  | 59 |

MAGAZYN  
**AMIGA NG**

Numer (7) 2/2019

Skład: PagePlus X9

**Redakcja:**  
Adam Mierzwa  
adammierzwa1@gmail.com

Okładka I: „Stranded boing”  
(grafika – Adam Mierzwa)

**Autorzy tekstów:**  
Konrad Czuba  
Radosław Czernik  
Adam Mierzwa  
Rafał Pączko  
Krzysztof Radzikowski  
Paweł Stefański  
Michał Siwa  
Szymon Żyła



## Sprzęt

Dla AmigaOS 4 powstały sterowniki do mysz: Logitech B100, Logitech RX-250/A-EON Amiga-Mouse, Logitech Optical Tilt Wheel Mouse, Cherry MC3000. To proste modele, ale te sterowniki pozwalają na użycie przesuwu w poziomie; może to być przydatne do przewijania w oknie katalogu czy w notatniku.

## System

Aż trzy **dystrybucje AROS-a**:

- AEROS (hybryda AROS-a z Linuksem) w wersji 4.3 na Raspberry Pi
- Icaros Desktop 2.2.8
- AROS ONE 1.1 dla x86 (i 68k)

## Oprogramowanie

Aktualizacji doczekała się klasa MUI TextEditor (15.52).

**NetSurf** (przeglądarka internetowa) w wersji 3.9.

**Leu 0.07** – nowa przeglądarka arkuszy kalkulacyjnych. W najnowszej wersji do formatów Excela i OpenOfficea doszły CSV i TurboCalc.

**RNOInfoScreen 1.7** – frontend dla odtwarzacza muzycznego.

**Hollywood 8** otrzymał aktualizacje – odtwarzacza, SDK, dokumentacji, wtyczek (Polybios do PDF nawet kilka). Nowością jest wtyczka **hURL** do obsługi protokołów sieciowych.

Tylko dla AmigaOS 4:

- **Enhancer 1.5** – pakiet firmy A-Eon rozszerzający możliwości systemu.

Ta wersja jest darmowa dla dotychczasowych użytkowników. Najważniejsze nowości dotyczą poprawy wydajności grafiki, chodzi o komponenty Warp3D Nova, OpenGL ES 2 i współpracę z wrapperem GL4ES. Ze względu na wymagania nowych gier opcjonalny niegdyś zakup Enhancera staje się koniecznością

- **Vim 8.1 MUI** – edytor programisty
- **glSnoop 0.1** – graficzne narzędzie do śledzenia API, obsługuje częściowe rejestrowanie OpenGL ES 2 i Warp 3D Nova
- kolejna wersja MUI 5.0 – 2019 R2
- SketchBlock Pro 3.3 (do rysowania)
- SDL 1.2.15 i SDL 2.0.9
- AmigaAMP 3.25 (odtwarzacz muzyczny)
- Dir Me Up 3.96 (menadżer plików)
- nowa wersja ign-addon-ods (wtyczka do formatu ODS z Open Office dla Ignition)
- smTube do wersji 19.6.9221
- Workbench Explorer 2.4

Tylko dla systemu MorphOS:

- **Iris** (klient poczty) – kilka wersji beta (aktualna to 62)
- **RNOTags** – zaawansowany edytor znaczników ID3 dla plików MP3 oparty na ładnym GUI
- **RNO Radio 1.1** – radio internetowe

## Gry

Aktualizacje Worm Wars (klon „Snake”) i AmiArcadia (emulator starodawnych konsol).

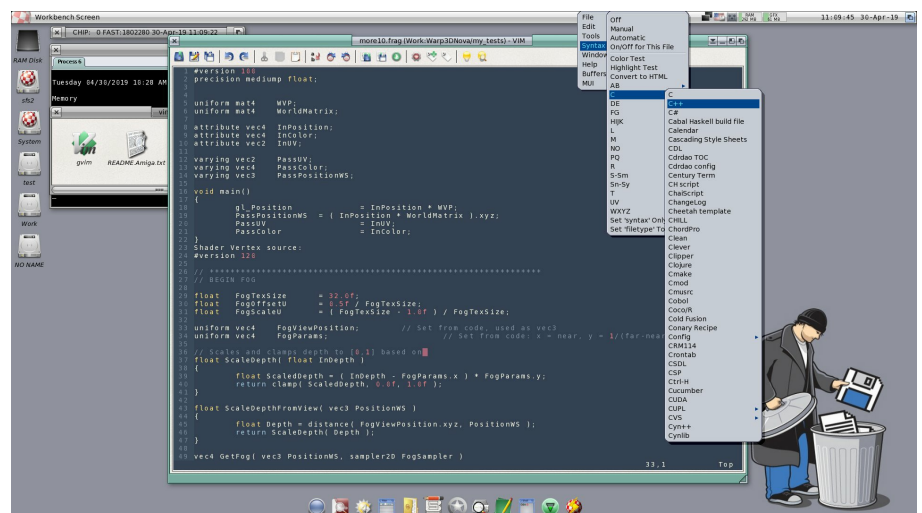
Dla AmigaOS 4 – głównie odświeżone wersje, dostosowane do możliwości nowych sterowników graficznych:

- Pacman Arena EGL\_Wrap AOS4 0.1
- Foobillard++ 1.0 (bilard, port na bazie ostatniej stabilnej wersji 3.42)
- AmiCraft 1.1 (klon Minecrafta)
- Friking Shark 1.1 (przeróbka strzelanki Flying Shark)
- Neverball and Neverputt 1.6.0 (zręcznościowo-logiczna)
- FinalBurn Alpha 0.2.97.43 Release 1 (emulator Segi)
- Return to Castle Wolfenstein 1.51d i Reborn – Return to castle Wolfenstein 1.51d

Nowość to Knight & Ghosts 1.0 (platformówka napisana w Hollywood), wyszła też nowa wersja Bermuda Syndrome 0.1.7

Dla MorphOS-a: aktualizacja Hu-Go! (emulator konsoli TurboGrafx 16/PC Engine) i ScummVM.

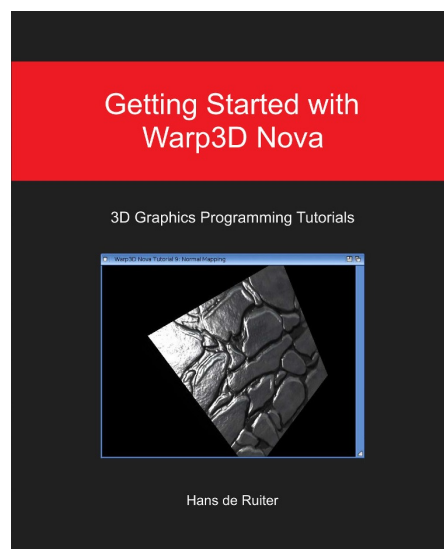
Aktualizacje gier i programów **Morgue-soft** (ta firma świętuje w tym roku jubileusz – 25 lat).



Vim 8.1 MUI pod AmigaOS 4.1

## Inne ciekawe

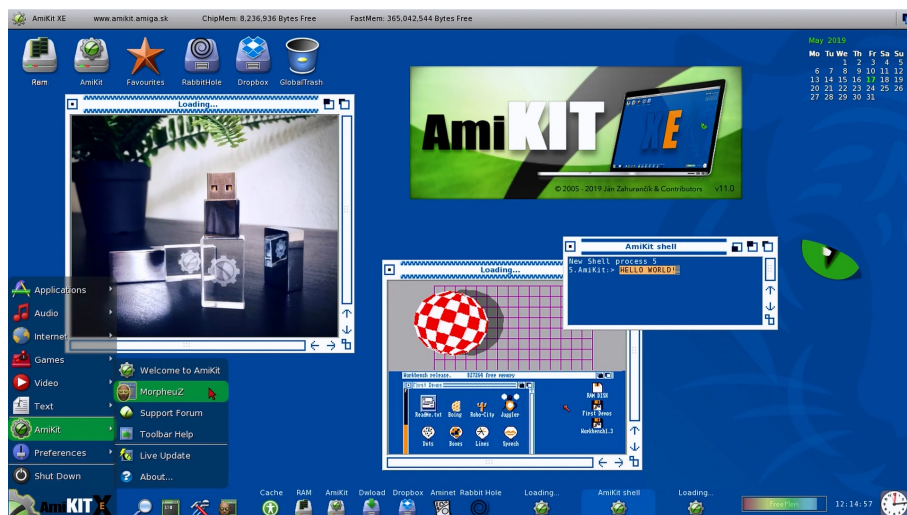
Hans de Ruiter wydał książkę „**Getting Started With Warp3D Nova – 3D Graphics Programming Tutorials**”. Dostępna jest na Amazonie w formie papierowej i Kindle, a na stronie autora (Kea Sigma Delta) jako PDF.



Hyperion Entertainment nabył prawa własności do **ReAction** (oficjalne GUI AmigaOS od wersji 3.5). Istotny fakt, ale uzmysławia ile rzeczy jeszcze jest prawnie nie uregulowanych.

François Lionet, który stworzył kiedyś STOS BASIC na Atari ST i AMOS BASIC na komputery Amiga, od dłuższego czasu pracuje (ze wsparciem na Patreonie) nad nowoczesnym następcą – **AMOS 2**. Jako interpreter kodu używany jest JavaScript. Wydane zostały publiczne wersje – kompilacje dla platform wiodących (niestety żadna z nich nie jest amigowa): Windows, macOS, Linux. Więcej na stronie projektu: <https://www.amos2.org>

**AmiKit XE** – duża aktualizacja znanego pakietu do emulacji Amigi. Ta wersja zdaje się przejmować zmarnowany potencjał projektu A.L.I.C.E. <https://www.amikit.amiga.sk>



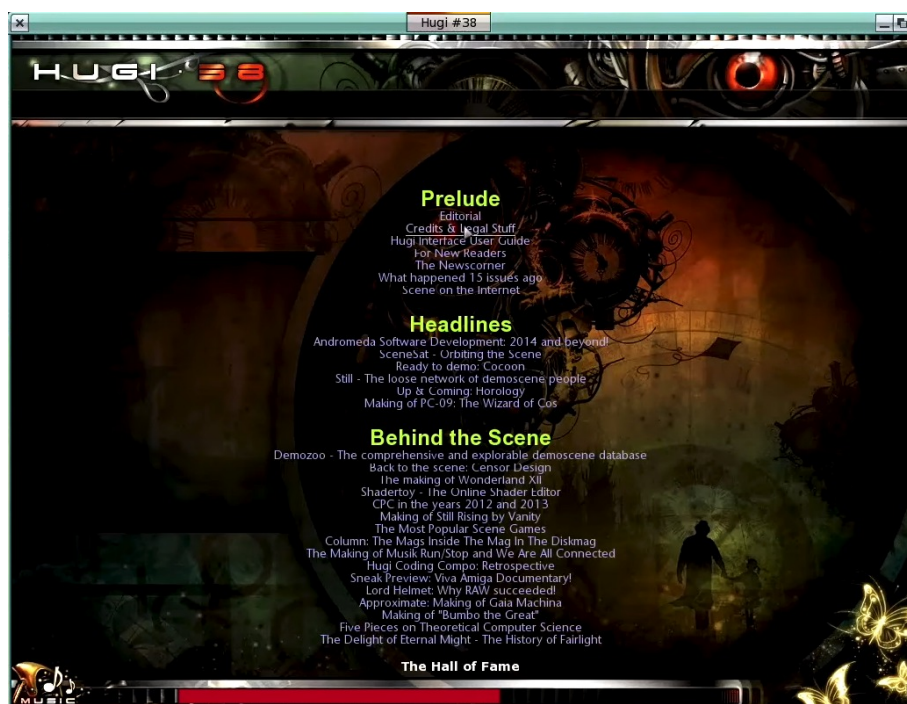
AmiKit XE w akcji. Na jednym z obrazków widoczny Crystal USB – bootowalny pendrive, dostępny w najdroższym wariantcie.

Projekt **notebooka PPC** wydaje się mieć wreszcie przełom w realizacji. Oparty na płycie deweloperskiej T2080 niedawno za sprawą aCube doczekał się publikacji dokumentacji, wybrano obudowę i układ dźwiękowy (C-Media CM8828). <https://www.powerpc-notebook.org>

IBM ogłosił **otwarcie Power ISA**, a fundacja OpenPower zostaje oddana pod kontrolę Linux Foundation.

Thomas Richter pracuje nad edytorem programisty **Struct**. To nie ma być pełne IDE; ma być lekkie i z dobrym kolorowaniem składni dla różnych języków.

**Diskmag Hugi #38** doczekał się kolejnej reedycji, na trzy systemy NG (kompilacje exe są na OS4Depot). To stare wydanie, ale może jest nadzieja na powrót magazynów dyskowych w takiej formie?



Hugi #38 pod AmigaOS 4.1



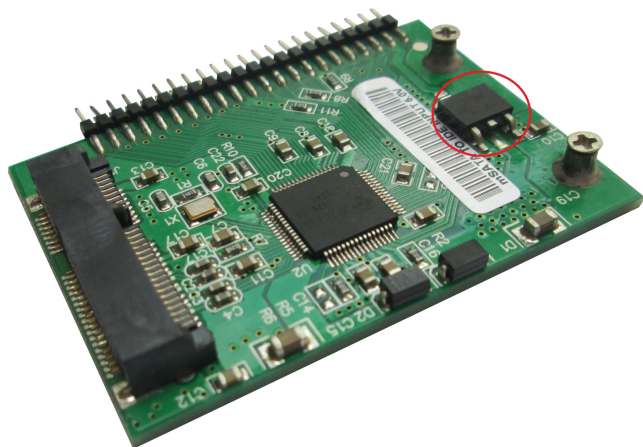
# Wymiana dysku w Macu mini na SSD

recedent

Posiadacze Miniaków z zazdrością mogą patrzeć na użytkowników innych Power Maców. Nawet w przypadku Cube można bowiem wymienić (owszem, z pewnymi ograniczeniami) zastosowaną kartę graficzną, podczas gdy rozbudowa Maca Mini w zasadzie ogranicza się do instalacji jednogigabajtowej kości pamięci. Co jednak kiedy nasz komputer już ma maksimum RAM, a wewnętrzny imperatyw rozbudowy sprzętu staje się nie do wytrzymania? Rozwiązaniem naszej trudnej sytuacji może być wówczas wymiana dysku twardego na SSD. Niniejszy artykuł tłumaczy jak tego dokonać.

W trzewiach Maca Mini drzemie standardowo 40-80 GB dysk 2,5 cala w standardzie IDE 44 i prędkości obrotowej 4200 RPM. Nietrudno będzie znaleźć coś szybszego i bardziej pojemnego, trudniej o coś co da się upchnąć w przeznaczonym do tego miejscu wewnątrz komputera. Tego bowiem jest naprawdę mało, akurat na jeden, 2,5-calowy dysk twardy i można zapamiętać o wszelkiej maści przelotkach IDE-SATA, które dokładają dosłownie kilka milimetrów długości.

Można oczywiście szukać dysku SSD wyposażonego w złącze IDE 44, jednak będzie to proces długotrwały i kosztowny. Na szczęście istnieją SSD o jeszcze mniejszej średnicy (mowa tu o standardzie 1,8 cala) i adaptery IDE 44 do mSATA, które ogarniają problem za nas:



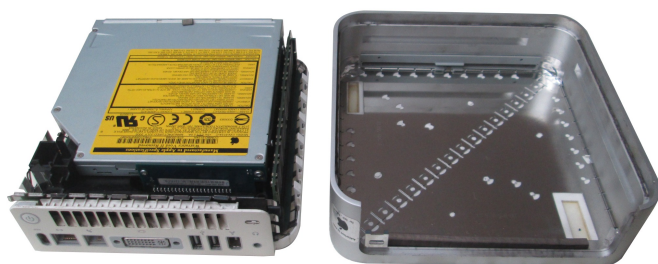
Ba, po instalacji dysku razem z przelotką w środku zostaje jeszcze dość miejsca na schowanie przed dociekliwą małżonką paragonu za zakup całego zestawu (tam na pewno nie będzie zaglądać – chyba że dacie jej do poczytania „Amigę NG”). Jak się jednak do tego zabrać? To proste. Paragon składamy na pół, a w miarę możliwości jeszcze raz na pół, potem wyciągamy taśmę klejącą... A, Wam pewnie chodzi o wiedzę jak wymienić dysk? No dobra, to po kolei.

Najpierw zwróć Waszą uwagę na jedną – kluczową – sprawę. Większość adapterów IDE 44 do mSATA jest świadoma faktu, że na złączu IDE mamy zasilanie 5 V, a dyski mSATA „chodzą” na 3,3 V i posiada odpowiedni stabilizator napięcia (oznaczony na zdjęciu czerwonym kółkiem), niektóre jednak – tak, są takie! – przyjmują, że na „wejściu” dostają 3,3 V i nie zmieniają napięcia. Czym poskutkuje nakarmienie naszego SSD o 50% wyższym napięciem – spytajcie Strażaka Sama. Patrzcie więc co kupujecie.

Skoro ten przerywnik już mamy za sobą to szykujcie odpowiednie narzędzia. Przydadzą się: szpachelka oraz śrubokręty krzyżakowe (mniejszy i większy). Komputer podłączamy do prądu... Nie, nie – odłączamy od prądu, kładziemy miękkim brzuszkiem do góry i śmiałym ruchem wciskamy zimną końcówkę szpachelki między aluminiowy korpus a podgumowaną podstawę:



Teraz trzeba delikatnie spróbować podważyć zatrzaski, „wypychając” środek w górę. Kiedy poradzimy sobie już z jedną ścianką, zaczynamy z kolejnej strony (omijając tylną). Kiedy już całość będzie uwolniona, komputer odwracamy wiekiem do góry i ściągamy obudowę:



Jak widać, przy tylnej ścianie komputera odsłoniliśmy szereg metalowych zatrzasków. Mają one kluczowe znaczenie dla prawidłowego złożenia komputera z powrotem. Zwróćcie uwagę na kolejne zdjęcie:



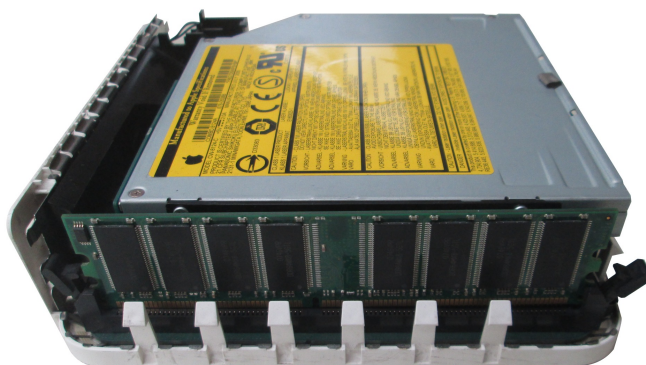
Jeśli więc komputer nie chce się „domykać” to pewnie jedna z tych blaszek blokuje wieko. Trzeba ją będzie delikatnie „popchnąć” do środka śrubokrętem, szpachelką, albo czymkolwiek co tam akurat macie pod ręką. No, ale my dopiero co otworzyliśmy komputer, a ten głądzi o zamykaniu. No to

jedziem. W zależności od wersji naszego komputera możemy teraz zobaczyć albo widok powyższy, albo nieco odmienny. W modelach wyposażonych w moduł AirPort i Bluetooth zobaczymy po zdjęciu obudowy dodatkowe dwie anteny:



Trzeba je będzie „zdemontować” delikatnie podnosząc i wyciągając z zaczepów, w których siedzą. Dalszy demontaż nie będzie potrzebny.

Kolejnym krokiem jest wyciągnięcie kości pamięci ze slotu:



Jak widzicie, tylni/lewy zaczep niekoniecznie chce się w pełni otwierać bez usuwania dodatkowych elementów. Nic to, pamięć da się wyciągnąć mimo to.

Teraz przyszła pora na ściągnięcie napędu optycznego. W tym celu trzeba będzie odkręcić szereg śrubek. Dwie tutaj (można od razu odkręcić te dwie na dole, one mocują dysk twardy):





Dwie po drugiej stronie:



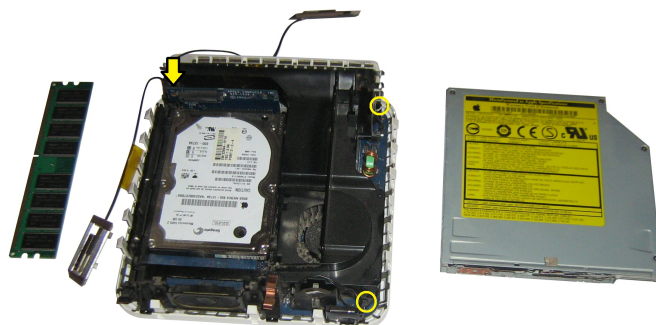
oraz dwie z tyłu, mocujące złącze napędu do tzw. „I/O board”, czyli po prostu – przelotki ze złącza na płycie głównej na dwa IDE:



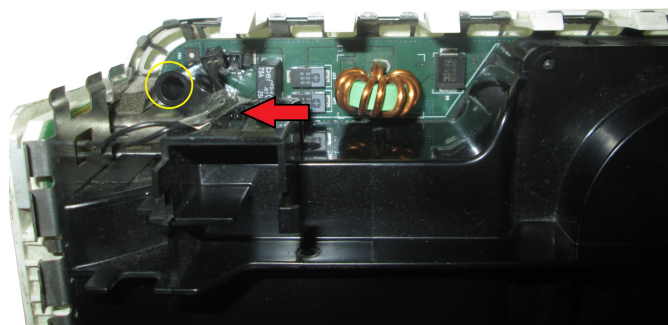
Po tym ostatnim kroku możemy już wyciągnąć napęd optyczny (odsuwając go od płytki):



No dobra, teraz macie na biurku coś takiego (plus-minus dwie antenki):

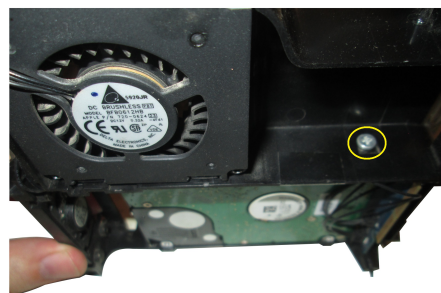


Jeśli wykręciliście dwie śruby mocujące „twardziela”, to znaczy że pozostały jeszcze dwie. Niestety, aby się do nich dostać trzeba będzie wykonać dodatkową pracę. Po pierwsze – w narożnikach znajdują się trzy dodatkowe śrubki, które trzeba będzie wykręcić, żeby wydobyć cały ten czarny plastik. Na poprzednim zdjęciu zaznaczyłem je żółtymi okręgami i strzałką. Jedną z nich widać również poniżej.



Oprócz tego, widać na nim (strzałka) miejsce, w którym należy odkleić od plastiku kabel zasilający prowadzący od złącza zasilacza do płyty głównej. Na zdjęciu jest on odłączony od płyty, ale nie jest to konieczne.

Kiedy już śrubki zostaną odkręcone, delikatnie podnosimy plastikowy stelaż, oddzielając go od płyty głównej. Jest tam od spodu trochę kabelków, więc lepiej nie używajcie mocy. Musimy teraz wykręcić przynajmniej jedną śrubkę, a konkretnie – tą:



Druga sprytnie ukryła się za wiatraczkiem. Można albo go zdemontować (kolejne trzy śrubki) – przy czym właściciele kart AirPort/Bluetooth raczej tym razem będą zmuszeni do odłączenia anten od modułu na płycie głównej, albo wykręcić ją „od góry” – trochę na wcisk, ale da się to zrobić. Ukryła się tutaj (żółte kółko):



Kiedy już się jej pozbędziemy, pozostaje delikatnie – od spodu może mieć doklejone kabelki od głośniczka i wiatraka – odłączyć dysk twardy (zgodnie z kierunkiem czerwonej strzałki) i wyciągnąć go z komputera, zaś nasz – uprzednio przygotowany – dysk mSATA z przelotką:



instalujemy gdzie jego miejsce:



Widzicie jakie to małeństwo? A tyle frajdy...

Zapytacie teraz: „No dobra, ale jak to zamocować na miejscu? Stary twardeł siedział na śrubach...”.

Wyjścia są trzy:

- albo kupić adapter wyposażony w specjalną „ramkę” montażową (wtedy montujemy go na oryginalnych śrubach),
- albo zastosować inne mocowanie (na przykład klej na gorąco),
- albo olać sprawę – dysk nie ma ruchomych części, złącze trzyma mocno, wątpię żeby miał się wysunąć; niemniej jednak na wszelki wypadek jakąś formę stabilizacji bym zalecał.

Teraz pozostało nam jedynie poskładać wszystko do przysłowiowej kupy, zamknąć obudowę i cieszyć się błyskawicznym startem, kopiowaniem i krótkimi czasami dostępu naszego nowego dysku twardego.

## REKLAMA

# MorphOS.pl

TWOJE POLSKOJĘZYCZNE ŹRÓDŁO WIEDZY O MORPHOSIE

Spółeczność MorphOS-a w Polsce spotkasz także na:



[www.facebook.com/MorphOSPL](http://www.facebook.com/MorphOSPL) [www.ppa.pl/forum/morphos](http://www.ppa.pl/forum/morphos)



# MorphOS i skanery

recedent

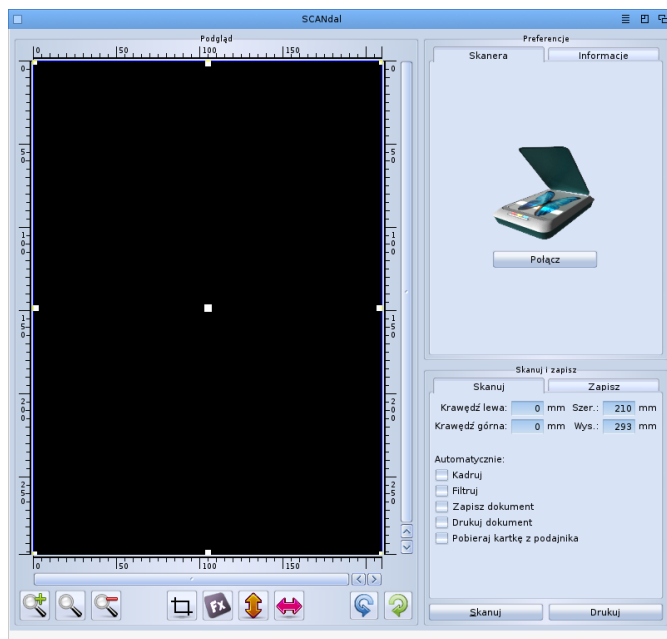
„Dookoła wakacje, sezon ogórkowy w pełni. Za jaki artykuł można by się w takich okolicznościach zabrać?” – rozmyślałem gorączkowo. W uszach ciągle dudniły mi wymówki naczelnego: „Miałeś zapłacić połowę numeru, a wymęczyłeś dopiero jeden, króciutki artek. To jakiś skandal!”. „Zaraz, zaraz – coś mnie olśniło – skandal? Skan-dal?! No to może napiszemy o skanerach, w końcu mam w tej kwestii jako-takie doświadczenie!”. Pamiętam jak dziś ten dzień, w którym ‘rzookol’ ogłosił na forum PPA, że pracuje nad programem do skanowania bazującym na sterownikach betascan. Kiedy zapoznałem się z listą obsługiwanych urządzeń przypomniałem sobie, że w czeluściach piwnicy mojego brata poniewiera się używany (aczkolwiek podobno wciąż sprawny) skaner Mustek 600 CU.



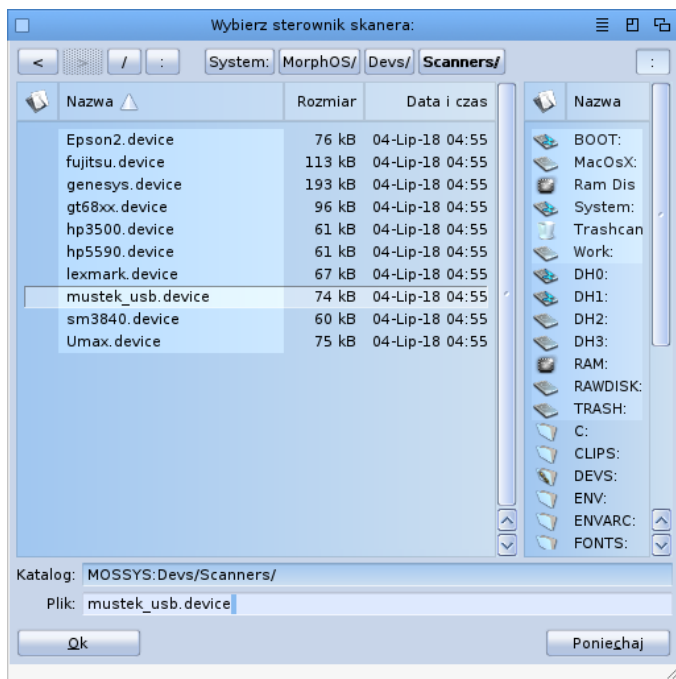
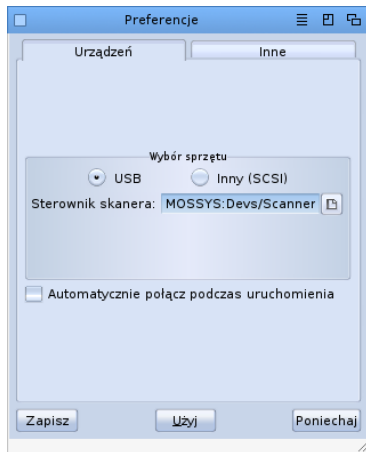
Pocziwa ta maszyna odsłużyła już co swoje w mojej rodzinie podłączona do systemu Windows – aczkolwiek pamiętałem jak przez mgłę, że były z nią jakieś problemy już w systemie Windows XP – trzeba było coś kombinować i udawać 2000, czy Me żeby zadziało, bo sterowniki były za stare. „No, ale MorphOS to nie Windows, nikt nie wymusza na nas aktualizacji peryferiów przy okazji nowej wersji systemu” – pomyślałem, a potem – przy najbliższej okazji śmiałym krokiem udałem się w odwiedziny do brata, by (niby to przypadkiem i od niechcenia) napomknąć czy nie ma jeszcze tego starego, bezużytecznego skanera. W ten oto właśnie sposób stałem się bogatszy o Musteka 600 CU (i potem musiałem tłumaczyć się żonie z „kolejnego grata, którego znoszę do domu”. Nauczony tym

doświadczeniem polecam metodę „w jednej ręce skaner dla Ciebie, w drugiej – bukiet kwiatów dla małżonki”). Nie zrażony niczym podłączyłem skaner do zasilania, wetknąłem końcówkę wtyczki USB do zachęcająco wyglądającego złącza w komputerze i uruchomiłem sprzęt.

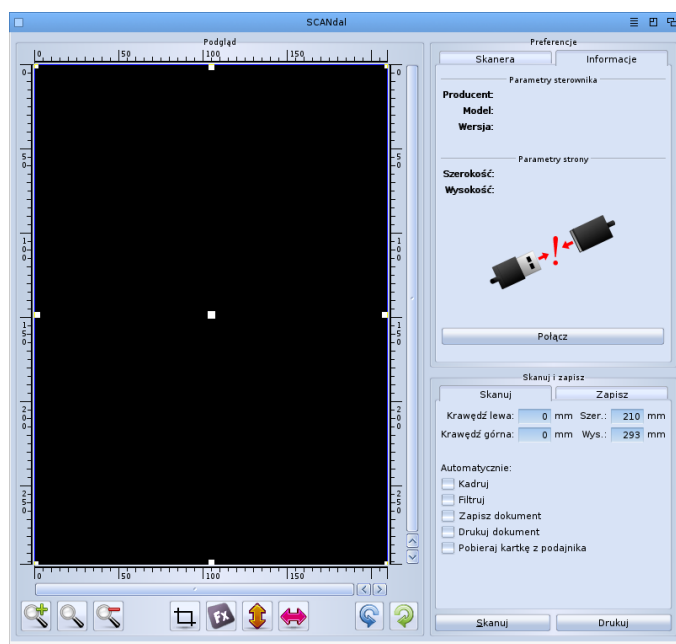
Zahuczało, zaszumiało, a na obudowie urządzenia zapaliła się zielona lampka. „Ha – żyje, skubany” – uśmiechnąłem się do siebie, na wszelki wypadek w myślach – żeby nie zapeszać. Otworzyłem partycję systemową i katalog „Applications”, gdzie – jak dobrze wiedziałem – znajduje się SCANDal. Z jego znalezieniem było trochę zamieszania i gorączkowych poszukiwań, ale kiedy tylko przypomniałem sobie na którym miejscu w alfabecie znajduje się litera „S” wszystko poszło gładko i niebawem ujrzałem główne okno programu:



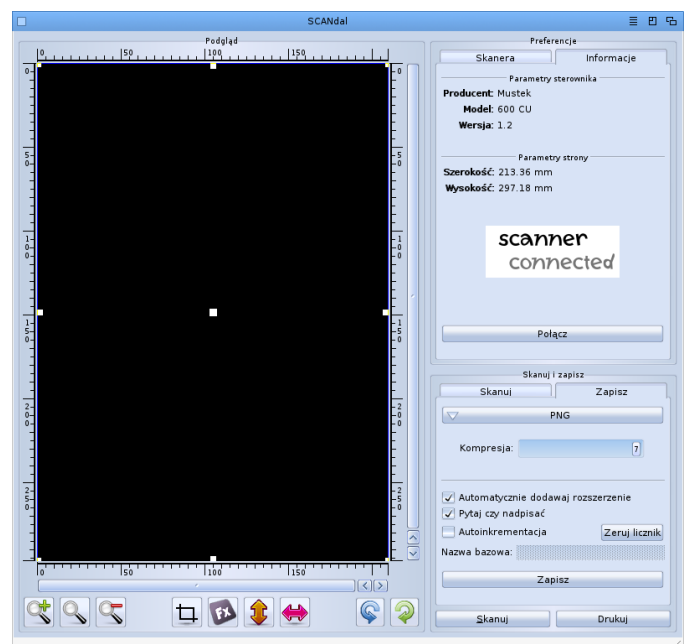
„No dobra, to może Połącz?” – pomyślałem, jednak po wciśnięciu tego przycisku zostałem uraczony komunikatem o błędzie. Zdesperowany, postanowiłem wejść w ustawienia programu. „OK, teraz wybiorę sterownik i już wszystko będzie działać” – ucieszyłem się i z radości aż poklepałem PowerMaca po obudowie, a ten odwdzieczył się małym prądem. Niestety, mimo że wybrałem prawidłowy sterownik, to program nadal odmawiał



współpracy – w zakładce “Informacje” nadal było pusto jak w kalwińskim zborze:



„Pewnie program zepsuty, ‘rzookol’ bubla wypuścił. Taki blamaż! I to międzynarodowy, przecież to jest oficjalna część systemu, jak tak można?!” – zacząłem się coraz bardziej nakręcać. Uznałem, że mam tylko dwa honorowe wyjścia – albo pojechać do ‘rzookola’ do domu i zażądać satysfakcji, albo przeczytać dokumentację na MorphOS Library. Ponieważ minimalnie spóźniłem się na autobus do Lublina i musiałem czekać do następnego dnia, z nudów sięgnąłem po to drugie. Nagłego oświecenia doznałem już przy słowach: „konfigurację skanera – plik `mustek_usb.conf` należy pobrać z (tu podali martwy link) i zainstalować w katalogu S:”. „Ach więc to tak!” – rzekłem sobie i postanowiłem znaleźć wspomniany plik konfiguracyjny choćbym miał go szukać na końcu świata. Na moje szczęście był już na samym jego początku – a konkretnie w jednym z pierwszych linków podanych przez wyszukiwarkę dla hasła „mustek.conf”. Plik posłusznie zainstalowałem w S: i ponownie spróbowałem połączyć się ze skanerem. Tym razem – z powodzeniem:

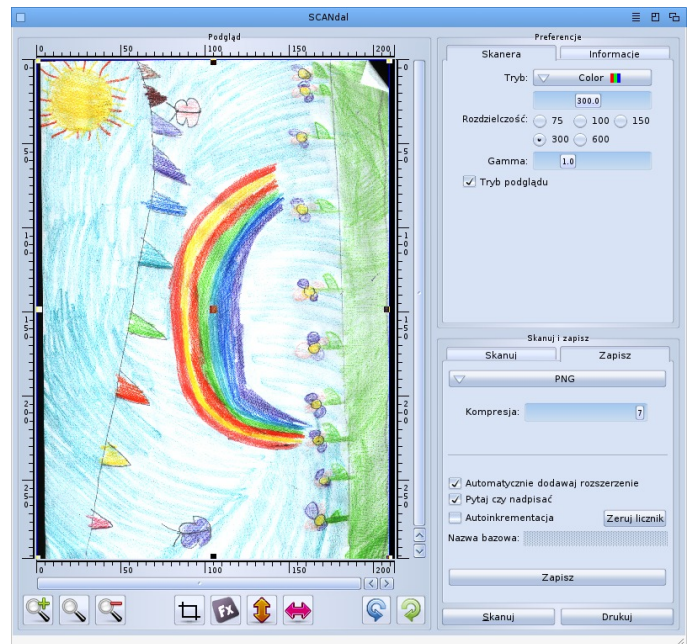
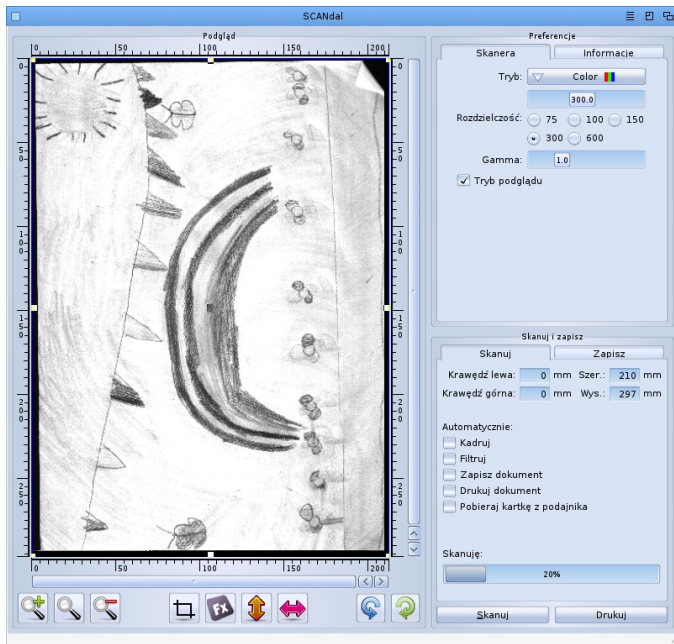


„Połączony?” – pomyślałem – „To dawaj!”. Szybko umieściłem rysunek córki na szybkę skanera, ustawiłem na dobry początek niską rozdzielczość, skalę szarości i tryb podglądu i kazałem maszynie wykonać pracę. Coś zabuczało, pasek postępu się wypełnił i po chwili ujrzałem cyfrową reprodukcję analogowego dzieła córki.

Zachęcony powodzeniem przełączyłem na tryb kolorowy, ustawiłem rozdzielczość 300 dpi i powtórzyłem operację. Tym razem trwała zdecydowanie dłużej, ale również zakończyła się całkowitym sukcesem.

Uzyskany obraz można przybliżyć, oddalić, przyciąć poddać działaniu przeróżnych filtrów (zdaje się, że to te same, z których korzysta systemowy Paint), odwrócić w pionie lub poziomie,





oraz – najważniejsze – zapisać w szeregu formatów. Wybrałem PNG i miejsce zapisu i po dłuższej chwili (przy wysokich rozdzielczościach wychodzą duże pliki, więc potrzeba trochę cierpliwości) obrazek był gotowy. Chwila zabawy pod Showcase i odzyskał prawidłową, poziomą orientację:



Tu muszę wspomnieć jeszcze o jednej rzeczy – z niewiadomych przyczyn SCANDal blokuje mi port USB – po prostu nawet jeśli odłączę skaner i podepnę coś innego, urządzenie nie zostanie rozpoznane przez system. Ten przykry „ficzerek” rozwiązuje oczywiście zwykły, ordynarny reset, ale... jakiś niesmak pozostaje.

Ponieważ tak doskonale mi poszło, postanowiłem spróbować sił z innym modelem skanera – Plustek OptiSlim 1200 – cieńszym i lżejszym, którego wyhaczyłem w okolicy przez OLX. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazywały na to, że jest to sprzęt kompatybilny ze sterownikami betascan, więc – nauczony



doświadczeniem – śmiało podłączyłem sprzęt do komputera. Poszło o tyle łatwiej, że tym razem nie musiałem kombinować zasilania, gdyż ten skaner ciągnie prąd przez USB. Ponieważ OptiSlim 1200 należy do rodziny skanerów bazujących na chipsecie gt68xx, tym razem w katalogu S: wylądował plik gt68xx.conf. Ku memu zaskoczeniu jednak, program nie chciał współpracować ze skanerem – cały czas pokazywał komunikat, że nie może otworzyć urządzenia.

Znowu z pomocą przyszła dokumentacja. Okazuje się, że gt68xx wymagają jeszcze (każdorazowo) wgrania odpowiedniego ROM-u (w tym przypadku plik ma malowniczą nazwę cism216.fw). Umieściłem go również w S:, ale dodatkowo w katalogu gt68xx. Niestety – na próżno. SCANDal jak zaklęty powtarzał swoją mantrę i ani myślał łączyć się ze skanerem. Dopiero wiele godzin (oraz siwych włosów) później doszedłem do wstrząsającej prawdy – **istnieje więcej niż jeden plik cism216.fw i nie każda jego wersja jest prawidłowa dla**

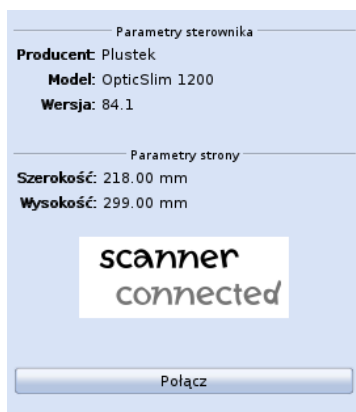


**mojego skanera!** Po dłuższym poszukiwaniu znalazłem wreszcie działający. Dla ułatwienia powiem, że pobrałem go ze strony:

<http://online.b1.org/rest/online/download/cism216.7z/cism216.fw>

a jego MD5 to: 24f9eb96d7f1f3697b948f3d8df4b37a

Po rozwiązaniu tego problemu skaner wreszcie zaskoczył (a łączy się wolniej niż Mustek i z humorami):



Ku memu zaskoczeniu jednak, mimo że model nowszy i teoretycznie osiągający wyższą rozdzielczość, okazało się że – po pierwsze – skanuje zauważalnie dłużej, a po drugie – skanowany obraz jest wyraźnie gorszej jakości. Skaner sprezen-

towałem więc żonie, bo potrzebny jej był do pracy (co prawda musiałem zainstalować na jej laptopie maszynę wirtualną z Windowsem XP, żeby zadziałały sterowniki, ale to już temat na zupełnie inny artykuł w zupełnie innej gazecie). Dla porównania zamieszczam również skan tego samego dzieła wykonany za pomocą Plusteka:



Jak widzicie, skanowanie pod MorphOS-em nie jest trudne, jeśli tylko znajdziecie odpowiedni sprzęt. Polityce producentów – wymuszającej od „przeciętnego użytkownika” niepotrzebną wymianę sprzętu skanującego – zawdzięczamy zaś to, że rynek jest pełny skanerów, które można nabyć w okazyjnej cenie.





# API2

Smith

Każdy kto kiedykolwiek próbował napisać jakiś program, zwłaszcza trochę większy niż „Hello, World!” wie jak bardzo żmudne jest to zadanie. Przynosi oczywiście też dużo satysfakcji, zwłaszcza gdy pracujemy nad główną funkcjonalnością tworzonego oprogramowania, jednak wszystkie szczegóły, na które trzeba zwracać uwagę i rzeczy, potrzebne ale nieciekawe, potrafią zniechęcić. Czasem aby zrobić z pozoru prostą rzecz trzeba wywołać wiele funkcji systemu operacyjnego i do tego przygotować dla nich odpowiednie dane. To wszystko trwa i jest podatne na błędy. Nie bez powodu programy powstają latami i nawet duże firmy zaliczają wpadki zarówno z terminami jak i jakością produktów.

W wypadku naszych platform jest podobnie, od zapowiedzi do realizacji mijają lata, a ze względu na niewielką ilość programistów, nawet tych zapowiedzi jest niewiele. Jednym z sposobów eliminacji tego problemu jest dostarczenie programistom rozwiązania, które przyspieszy ich pracę i zachęci do tworzenia oprogramowania na systemy amigowe.

Dla innych platform istnieją frameworki pozwalające w prosty i szybki sposób tworzyć aplikacje, dostarczają standardowe funkcjonalności i ułatwiają budowę nowych.

API2 jest właśnie takim rozwiązaniem dla systemów amigowych.

## Komponenty

System operacyjny AmigaOS (i kompatybilne) dostarczają w standardowych bibliotekach funkcji umożliwiających realizację określonych zadań przez program, na przykład otwarcie okna, dodanie do niego guzika, odczyt pliku z dysku itd. Aby jednak zaprogramować dany element, przeważnie, należy wywołać nie jedną z nich ale kilka, a także przygotować odpowiednie dane dla każdej. Powoduje to, że uzyskanie danej funkcjonalności wymaga czasu i jest podatne na błędy.

API2 podchodzi inaczej do tej kwestii. Większość funkcjonalności dostarczanej przez ten framework jest realizowana w postaci komponentów. Komponent realizuje pewną zamkniętą całość, która jest typowym elementem występującym w programie. Na przykład komponent okna, nie tylko je tworzy, ale także kontroluje czy jest ono widoczne czy nie, pobiera zdarzenia z systemu takie jak ruchy myszy czy wciskane klawisze, rozsyła je do innych komponentów które są do niego dodane na przykład przycisków itd. Dzięki takiemu podejściu to co dawniej zajmo-

```
#include <api2/api2.h>

void buttonMouseClicked(not_used void *context, not_used uint32_t index, not_used AFObjekt *sender, not_used AFObjekt *eventArguments)
{
    printf("Button was pressed!\n");
}

int main()
{
    var application = AFCreateApplication();
    var window = AFCreateWindow();
    var button = AFCreateButton();

    AFAppendComponent(application, window);

    AFSetCaption(window, AFS("Button"));
    AFSetContent(window, button);
}
```

wało wiele linijek kodu, tutaj zamyka się w jednej. Tworzymy obiekt będący komponentem okno, a framework robi resztę za nas. Podejście to ma także dodatkowe zalety. Zoptymalizowanie i pozbawienie błędów danego komponentu powoduje, że każda aplikacja, która z niego korzysta działa szybciej, zużywa mniej pamięci i ma mniej błędów. Na poprzedniej stronie znajduje się program otwierający okno z przyciskiem.

A oto wynik jego działania



### Nie tylko GUI

Program to nie tylko interfejs użytkownika. Wiele elementów, które nie są widoczne na ekranie, jest również wspólnych dla różnych aplikacji. API2 i w tym miejscu ułatwia zadanie programistom dostarczając komponentów do przechowywania i przetwarzania danych, obsługi tekstów, dat. W przyszłości również obsługi plików, serializacji i deserializacji obiektów, zarządzania dokumentami w tym operacji undo/redo itd. Mając do dyspozycji tak szeroką gamę gotowych elementów programista będzie mógł skupić się tylko i wyłącznie na funkcjonalności pisanej aplikacji całą resztę będzie miał gotową.

### Łatwość użycia

Jednym z bardziej istotnych celów projektu API2 było stworzenie rozwiązania prostego w użyciu. Wyeliminowane zostały niedogodności BOOPSI (mechanizmu obiektowego wbudowanego w systemy amigowe) takie jak konieczność ręcznego tworzenia identyfikatorów, potrzeba użycia dispatchera, a dodatkowo została dodana kontrola typów do wywołań metod i własności. Używanie API2 nie wymaga też znajomości arytmetyki wskaźników co powoduje, że nawet początkujący programista nie będzie miał problemów z użyciem tego frameworka. Do obsługi sytuacji błędnych został wykorzystany mechanizm wyjątków, eliminujący sprawdzanie wyniku wykonanej operacji. Zarządzanie alokacją i dealokacją obiektów zostało oparte o liczenie referencji, co znacząco ułatwia eliminację wycieków pamięci i zwalnianie zasobów.

Nic nie przemawia tak dobrze jak przykład.

Po prawej stronie zamieszczone zostały dwa programy. Obydwa robią dokładnie to samo, gdy minie jedna sekunda wyświetlają napis „Time is up!”. Pierwszy jest napisany z użyciem API2, drugi wykorzystuje tylko standardowe funkcje AmigaOS.

### Wersja używająca API2

```
#include <api2/api2.h>
#include <stdio.h>

int main()
{
    var application = ACreateApplication();
    var timer = ACreateTimer();

    AAddEventHandlerFunction(timer, ATimeIsUp, NULL,
```

### Wersja bez API2

```
#include <exec/types.h>
#include <devices/timer.h>
#include <clib/exec_protos.h>
#include <clib/alib_protos.h>
#include <stdio.h>
#include <stdbool.h>

int main()
{
    struct timerequest *timeRequest;
    struct MsgPort *timerMsgPort;
    struct Message *timerMessage;
    int result = 0;

    if ((timerMsgPort = CreatePort(0, 0)))
    {
        if ((timeRequest = (struct timerequest*) CreateExtIO(
            timerMsgPort, sizeof(struct timerequest))))
        {
            if (!OpenDevice( TIMERNAME, UNIT_MICROHZ,
                (struct IORequest*) timeRequest, 0L))
            {
                timeRequest->tr_node.io_Command
                    = TR_ADDREQUEST;
                timeRequest->tr_time.tv_secs = 1;
                timeRequest->tr_time.tv_micro = 0;

                SendIO((struct IORequest*) timeRequest);

                while (true)
                {
                    WaitPort(timerMsgPort);
```



## Kompatybilność

API2 powstawało od początku z myślą o wszystkich systemach amigowych, dlatego zapewnia kompatybilność między nimi na poziomie źródeł programów. Jeżeli więc przekompilujemy program wykorzystujący tylko ten framework, na dowolny system będzie on nadal działał. Oczywiście nie każdy system udostępnia każdą funkcjonalność. W takiej sytuacji API2 będzie „udawać” jakby była ona dostępna poprzez na przykład zwrócenie domyślnej wartości lub innej informacji pozwalającej programowi prawidłowo dalej działać.

Inną kwestią jest ograniczenie zasobów i prędkość procesora. Zostało włożone bardzo dużo wysiłku w optymalizację również tych aspektów, tak aby nawet na komputerach wolniejszych i z mniejszą ilością pamięci API2 dobrze sobie radziło.

## Sytuacja systemów amigowych

Główną motywacją do stworzenia API2 była obecna sytuacja systemów amigowych. Brakuje na nich oprogramowania, w środowisku jest niewielu programistów, a część z nich nie jest aktywna ponieważ zniechęca ich ilość trudu, który należy włożyć w napisanie programu dla systemów amigowych w porównaniu do innych platform. To ostatnie utrudnia też przyciągnięcie ludzi z zewnątrz. API2 ma tą sytuację zmienić dostarczając rozwiązań na tym samym poziomie, na którym są dostępne na inne platformy. Ponadto redukując czas potrzebny na napisanie programu zwiększa możliwości tych programistów, którzy nadal są aktywni.

## Stan prac

Framework składa się z wielu elementów, które tworzą hierarchię. Na samym dole znajduje się funkcjonalność odpowiedzialna za tworzenie komponentów i ich użycie, ta część jest w pełni gotowa. Następnie mamy podstawowe komponenty, na których oparte są pozostałe lub są przez nie wykorzystywane; część z nich jest ukończona, część wymaga dalszych prac. Kolejna warstwa to interfejs użytkownika i inne zaawansowane elementy. Ta część wymaga jeszcze najwięcej pracy. Obecnie jest rozwijany komponent do edycji tekstu WYSIWYG. Będzie on umożliwiał typowe operacje związane z wprowadzaniem i edycją, a także zmianę koloru czcionki i tła, różne czcionki w jednym dokumencie oraz wstawianie obrazków w treść.

## Wsparcie

Aby prace przebiegały sprawnie i szybko, a czas między kolejnymi wydaniem był mierzony w miesiącach, a nie latach, co najmniej jedna osoba musi pracować nad tym projektem na pełen etat. By było to możliwe potrzebne jest finansowanie, które pokryje koszty pensji, ZUS-u i podatków. Jeżeli chcesz aby ten projekt się rozwijał wesprzyj go na Patreonie:

programming is an art form

<https://www.patreon.com/trifle>

# Kompilacja skrośna – MorphOS

stefkos

Jako że od pewnego czasu dysponuję dodatkowym komputerem, który wcześniej służył jako serwer, postanowiłem go wykorzystać. Jak wiadomo kompilacja niekiedy trwa długo i zajmuje czas komputera na którym właśnie pracuję. Dlatego kompilowanie na drugim komputerze ma sens. Zwłaszcza, że mój „nowy” nabytek to maszynka z 12-rdzeniowym Xeonem, szkoda żeby leżała odłogiem.

Interesującym zagadnieniem dla amigowców jest wykorzystanie mocy stacji roboczej PC do kompilacji amigowych programów. Postanowiłem przyrzeć się tej możliwości.

Rozpoczynając tę instrukcję chciałbym zaznaczyć iż nie zagłębia się ona w detale dotyczące kross-kompilacji. Jest napisana tak by w łatwy i szybki sposób móc kompilować aplikacje na „systemy amigowe”. Wszystkie operacje zostaną wykonane na systemie Debian Linux 9 64 bit.

Pierwsza część zawiera informacje pozwalające na kompilację dla systemu MorphOS.

Na początku pobieramy skrypt napisany przez Marka 'Bigfoot' Olsena zawierający wszystkie komendy do instalacji, używamy do tego polecenia:

```
wget http://bigfoot.morphos-team.net/files/setup-cross-sdk.sh
```

Kolejne zadania pozwalają zaciągnąć wymagane pakiety:

```
sudo apt-get install m4 flex bison
sudo apt-get install lhasa
sudo apt-get install texinfo
sudo apt-get install libgmp
sudo apt-get install libmpfr-dev
sudo apt-get install libmpc-dev
sudo apt-get install libc6-dev-i386
```

oraz utworzyć wymagane katalogi gdzie będą składowane pliki kross-kompilatora.

Dodatkowo należy pamiętać, aby dodać uprawnienia:

```
mkdir -p /gg/ /gg/bin (tworzenie katalogów)
chown -R stefkos /gg/ (zmiana uprawnień)
```

Na samym końcu uruchamiamy skrypt:

```
sh setup-cross-sdk.sh --force
```



stacja robocza HP Z600

Jeżeli wszystko zostało poprawnie zainstalowane należy dodać odpowiednie ścieżki do systemu poprzez np edycję pliku `.bashrc`:

`vim .bashrc` (edycja pliku `.bashrc`)

`export PATH=/gg/bin:$PATH` (linia, która musi zostać dodana na końcu pliku)

Teraz po restarcie/aktualizacji konsoli możemy się cieszyć możliwością generowania binarek dla naszego ulubionego systemu poprzez wydanie komendy:

```
ppc-morphos-gcc test.c
```

```
stefkos@debian:~$ cd development/morphos/test
stefkos@debian:~/development/morphos/test$ ppc-morphos-gcc test.c
stefkos@debian:~/development/morphos/test$ ls -ltr
total 16
-rw-r--r-- 1 stefkos stefkos 73 Jan 31 21:50 test.c
-rwxr-xr-x 1 stefkos stefkos 10528 Feb  2 16:09 a.out
stefkos@debian:~/development/morphos/test$
```

Kompilacja testowego programu dla MorphOS-a



# Opracowanie logotypu w LightWave

radzik

Wykorzystanie programu LightWave pod AmigaOS 4.1 do stworzenia logotypu 3D.

LightWave to program legenda. Było to swego rodzaju przełom dla grafiki 3D. Był też jednym z największych powodów do posiadania komputerów Amiga. Był też dumą Amigowców. Legenda w wersji dla AmigaOS skończyła swój rozwój na wersji 5 dla procesorów 68k. Kombajn firmy NewTek doczekał się wielu różnego rodzaju dodatków i pomimo nie ma co ukrywać zestarzeniu się samego softu w wersji amigowej, LightWave 5 nawet teraz może być ciekawym narzędziem w sprawnych rękach.

Amiga w latach 80. oraz 90. była znana ze swoich możliwości graficznych. Nie mówimy tylko o dużych Amigach, które wyposażone były w karty graficzne i systemy do montażu wideo. Nawet domowe odmiany nadawały się do prac z grafiką i wideo, zdecydowanie bardziej niż pecet. To była jedna z przyczyn tak szerokiego zastosowania stacji roboczych od firmy Commodore. Można powiedzieć, że koło napędzało się samo. Co stworzono dla rynku profesjonalnego, po pewnym czasie trafiło do domowego użytkownika.

Nie sposób więc nie wspomnieć o legendarnym NewTek i jego Video Toasterze. Było to rozwiązanie sprzętowo-programowe. LightWave nie mógł pracować jako samodzielny program. Zmiana nastąpiła w roku 1993, dzięki wypuszczeniu programu Lightrave. Nawet przysłowiowy posiadacz (jednak mocno rozbudowanej) „pięćsetki” mógł zacząć pracować na najlepszym programie do modelowania, animowania i renderowania w technice 3D. W roku 1994 doczekaliśmy się wersji 3.5 samego LightWave, w którym to zniesiono wymaganie posiadania Video Toastera, lub jego emulacji poprzez wyżej wspomniany Lightrave. Sam rozwój amigowej wersji programu zakończono na wersji 5. Świat poszedł do przodu, LightWave dostępny obecnie na przodujące platformy legitymuje się już nie numerem wydania, a rokiem. Tak więc najnowszy LightWave ma przydomek 2019, a w tym przypadku amigowa wersja powinna nazywać się Light Wave 1995...

Amiga doczekała się sporej ilości dodatków do swojej wersji pakietu. Zapewne wynika to z tego, że owego czasu to ta platforma stanowiła kluczowy rynek dla firmy NewTek. Poza klasycznymi pluginami, edytorami cząstek, odnaleźć można oprogramowanie wspierające tworzenie czołówek, czy napisów 3D. W artykule tym wykorzystamy samego LightWave, jaki i znakomity dodatek Hollywood FX oraz Pixel Pro.

Przykładem koncepcji pracy nad elementami graficznymi dla (jeszcze) niewydanego magazynu dyskowego – AMIread jest wykorzystanie znakomitego dodatku Hollywood FX jako kreator animacji video dla celów promocyjnych jak i samej oprawy graficznej magazynu. Drugim ciekawym narzędziem jest Pixel Pro, który umożliwi wygodne stworzenie m. in. tekstowego logo. Powyższy schemat pracy dał efekt nie tylko dla AMIread, ale przede wszystkim AmiWigilii oraz AMIcast. Wszystko to działa pod kontrolą AmigaOS 4.1, na komputerze X5000, który oczywiście posiada też zainstalowaną najnowszą amigową wersję LightWave 5.

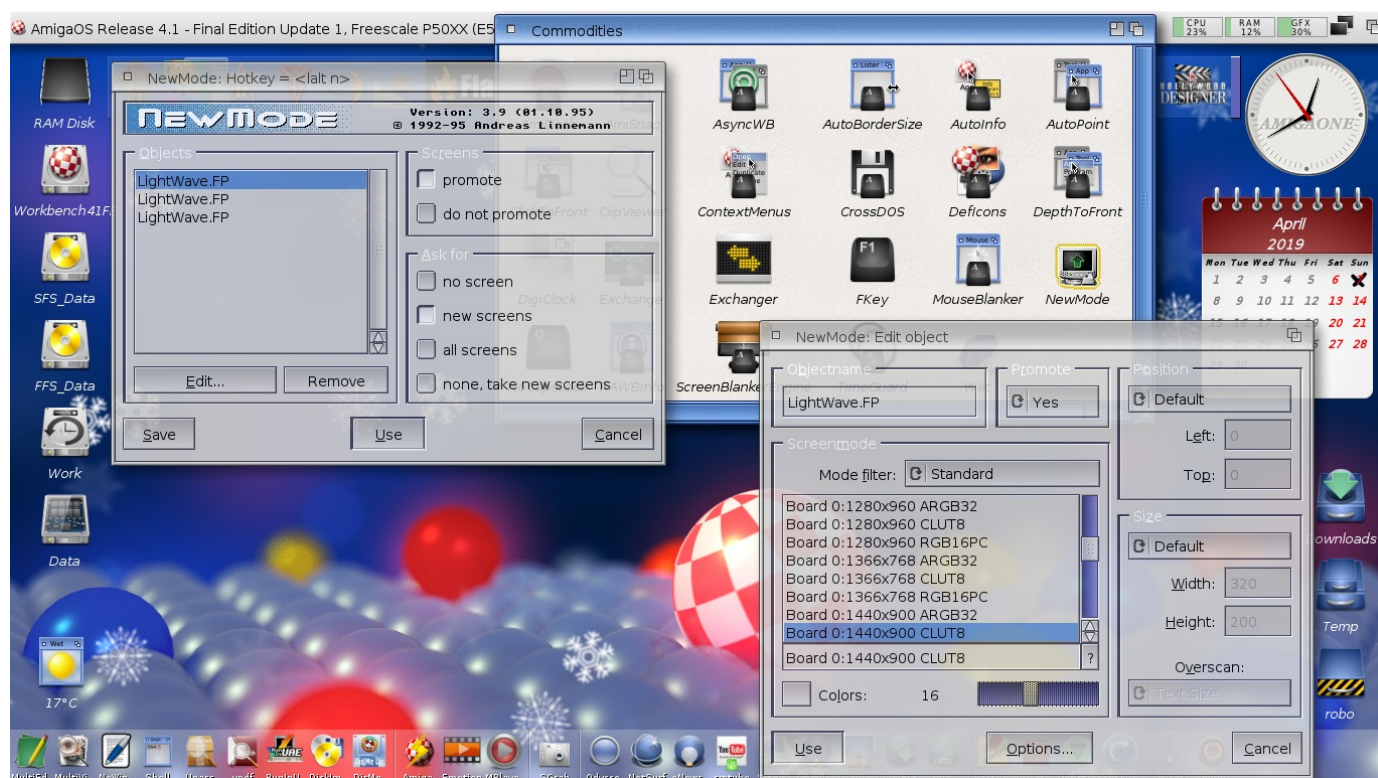
Uruchomienie systemowo napisanego LightWave, zarówno pod kartami graficznymi, jak i pod najnowszym systemem dla maszyn opartych o PowerPC nigdy nie było idealnie bezproblemowe. Sam pakiet zawiera pomocne programy, lecz my skierujemy swoje kroki ku promotorowi ekranu. W opisywanym przypadku został użyty NewMode. Nie jest on uruchomiony w systemie na stałe, lecz wykorzystywany dla promocji problematycznych programów. Aplikację można znaleźć na Aminecie, wystarczy ją pobrać, rozpakować i uruchomić lub skopiować do Commodities, celem późniejszego wykorzystania.

Pakiet firmy NewTek składa się z dwóch aplikacji: Modeler i Layout. Ten pierwszy jak sama nazwa wskazuje to program do modelowania, ten drugi służy do tworzenia animacji i finalnego renderingu. Oba powyższe najlepiej wypromować wspomnianym NewMode do rozdzielczości o proporcjach 4:3, gdyż wersja piąta LightWave nie obsługuje monitorów panoramicznych. Standardowo oprogramowanie pracuje w 8 kolorach. Trzeba mieć na uwadze, aby nowoczesne monitory przestawić w stary tryb, tak by nie uzyskać zniekształceń podczas pracy z programem. Notabene wiele starszych programów z czasów procesorów

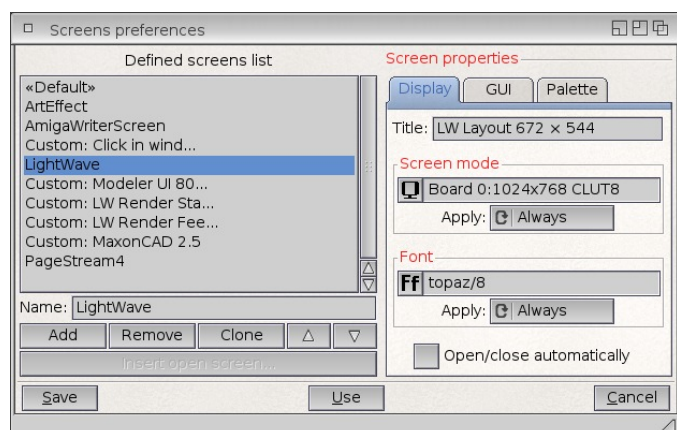
rów 68k ma problem z zachowaniem proporcji na współczesnych ekranach LCD. Po użyciu aplikacji do promowania ekranu najlepiej swoje kroki skierować do systemowego narzędzia Screens. W nim to można dokładnie zdefiniować ekran dla wybranych programów. Mechanizm działania opisać można tak: NewMode (lub inny promotor) służy do wypromowania (problematycznego) programu, tak by uruchomił się on poprawnie. Ideowo jest to dokładnie to samo co robiło się na systemach klasycznych pracujących na kartach graficznych. Natomiast systemowy Screens służy do wybrania danego ekranu z listy dostępnych (a więc już wypromowanych) – Defined screens list, gdzie w Screen properties można określić konkretne wymagania lub ograniczenia ekranu. Jest to nowe narzędzie w AmigaOS 4,

które poprawia współpracę ze starszymi programami, gdyż np. można wymusić użycie określonej czcionki. Szkoda tylko, że standardowo w systemie nie dodano takiego narzędzia jak NewMode. Na szczęście większość programów typu Commodities, które zostały napisane dla starych procesorów działa na systemach NG bez problemu.

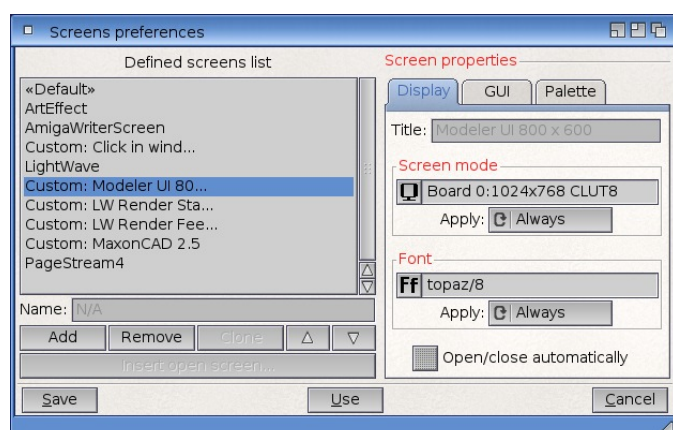
Na załączonych zrzutach ekranowych możecie zobaczyć jakie parametry należy dobrać. Ogólnie rzecz biorąc, zasada jest jedna: trzymamy się proporcji 4:3, czyli dla Layout i Modeler można użyć 8-bitowego 1024×768. Podczas renderingu LightWave używa jeszcze dodatkowych ekranów, z informacją o postępie i wizualizacją statusu renderowania. Oba najlepiej ustawić na 8-bitowe 640×480. Niestety na systemach NG (jak i



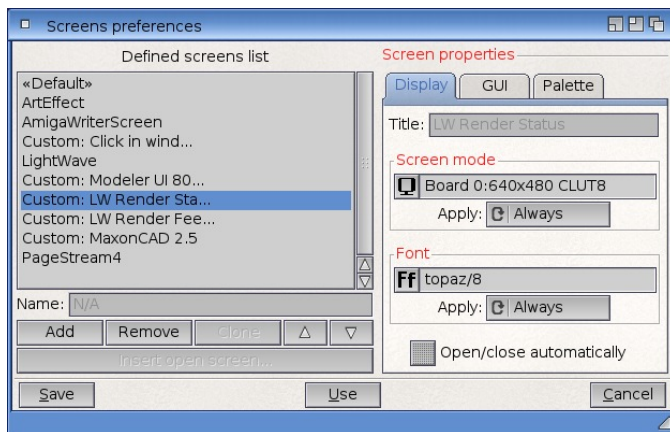
Promowanie ekranów w NewMode



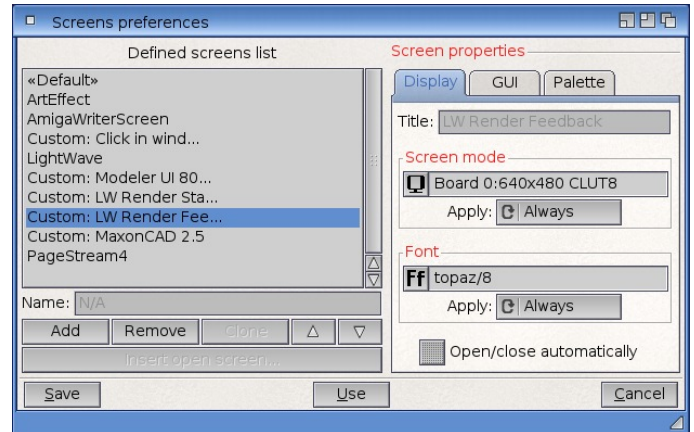
Screens – preferencje Layoutu



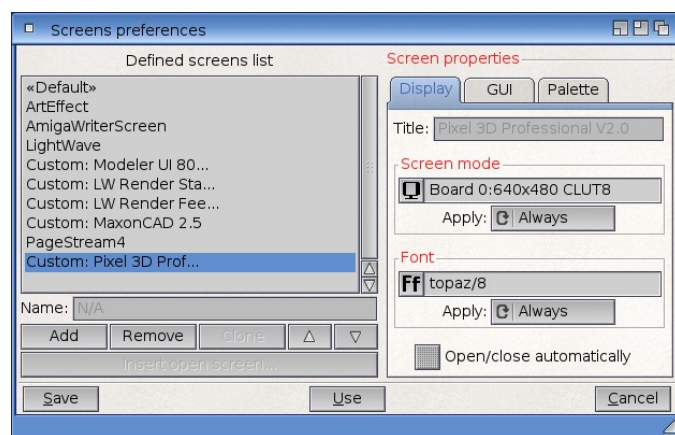
Screens – preferencje Modelera



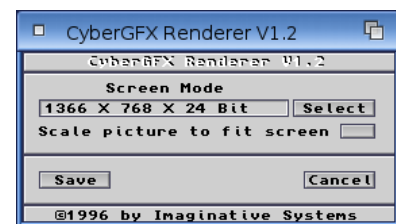
Screens – preferencje Render Status



Screens – preferencje Render Feedback



Screens – preferencje Pixel 3D Professional



CyberGFX – ustawienia rozdzielczości

klasycznych z kartą graficzną) nie będzie w pełni widoczny ekran z podglądem statusu.

Efekt renderingu można zobaczyć na dwa sposoby. Prostem i niezawodnym jest zapisanie obrazka na dysk i obejrzenie go zewnętrzną przeglądarką wprost pod AmigaOS. Drugim rozwiązaniem jest skorzystanie z opcji plugin CyberGFX Render, która to wyświetli obraz na swoim ekranie. Obie funkcjonalności znaleźć można w panelu Record w aplikacji Layout (oczywiście pod warunkiem, że posiadamy zainstalowaną wspomnianą wtyczkę).

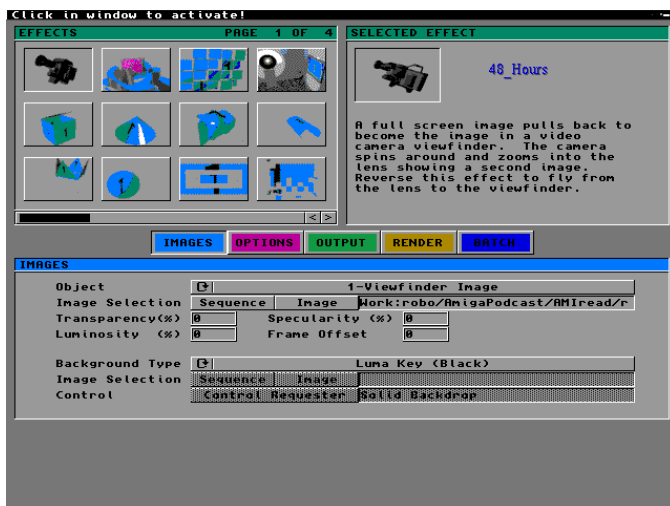
Powyższe ustawienia umożliwiają pracę z programem LightWave, a więc modelowanie, tworzenie scen, animacji itd. Oczywiście można też skorzystać z nowszego Blendera, ale używanie legendarnego programu pod najnowszymi Amigami ma też swoje zalety. Jedną z nich jest współpraca z pakietem Hollywood FX. Tu ustawienia promocji nie są aż tak skomplikowane, a najlepiej jest po prostu skorzystać z rozdzielczości 640×480. Hollywood FX oferuje bogate możliwości w zakresie tworzenia czołówek video w postaci animacji. Idea działania jest prosta. Program oferuje szeroki wybór scen, do których możemy dodać naszą grafikę. Można skorzystać z pojedynczych

obrazów lub z całej serii, gdyby była potrzeba umieszczenia animacji w animacji. Trzeba mieć na uwadze, że Hollywood FX również nie wspiera innych proporcji niż 4:3. Tak więc najlepiej jest przygotować w nim wybraną scenę, zdefiniować długość animacji, a po uruchomieniu procesu renderingu przerwać go (klawisz Esc). Dzięki temu stworzona scena przez Hollywood FX pozostaje dalej otwarta w Layout. Daje to możliwość ustawienia parametrów renderingu dogodnych dla nas np. 1280×800. Warto też sprawdzić, czy zadana rozdzielczość nie wpłynie na obcięcie elementów występujących w scenie. Wynika to z tego, że Hollywood FX generuje sceny dla tradycyjnych rozdzielczości 4:3. Nadmienić należy, że do poprawnej pracy, a właściwie renderingu, należy mieć uruchomiony jednocześnie Layout oraz Hollywood FX.

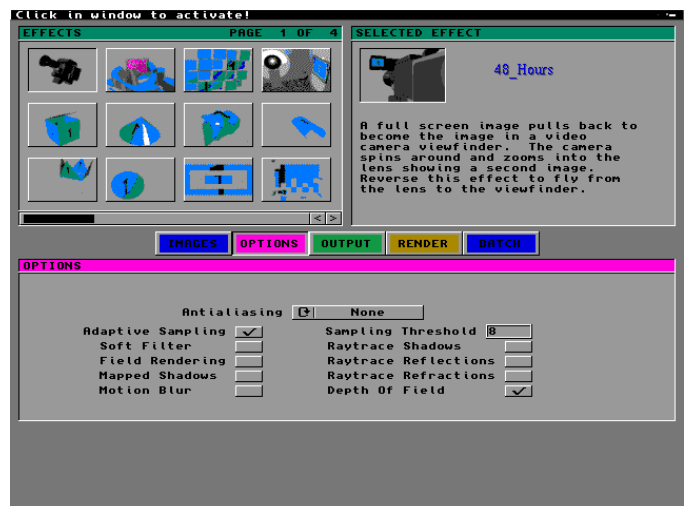
Pixel 3D Professional, w wersji 2 z roku 1994, to doskonałe narzędzie do kreowania logo z amigowych czcionek. Idealnie nadaje się to stworzenia wsadu do dalszej pracy w Modelerze lub finalnego renderingu. Wszystkie logo, które wykorzystuję jako oprawę dla podcastów czy kanału YouTube, zostały wykonane z wykorzystaniem klasycznej czcionki Topaz. Dało to ciekawy efekt retro z pewnym powiewem nowoczesności. Topaz oferuje przy dużym powiększeniu bardzo ciekawą brylowatość napisów.

Pracę rozpoczyna się od oczywiście wypromowania aplikacji do pożądanego rozdzielczości. Pixel zarówno dobrze pracuje w 1024x768, jak i w typowym 640x480. Tak jak poprzednio





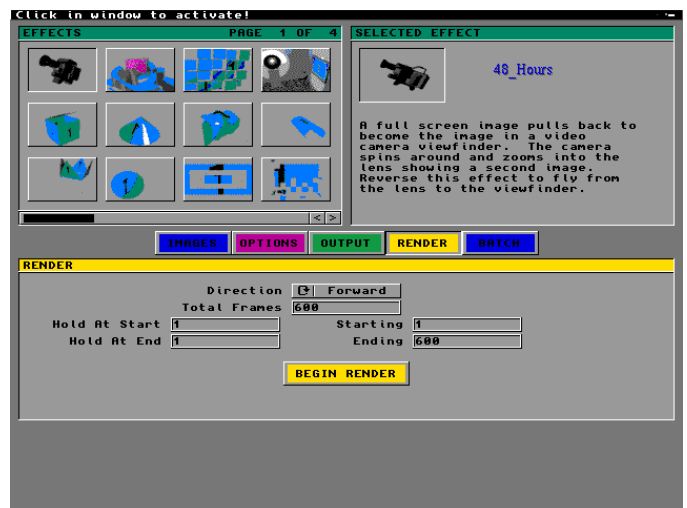
Hollywood FX – ekran startowy, wybór efektu obrazków wejściowych dla animacji



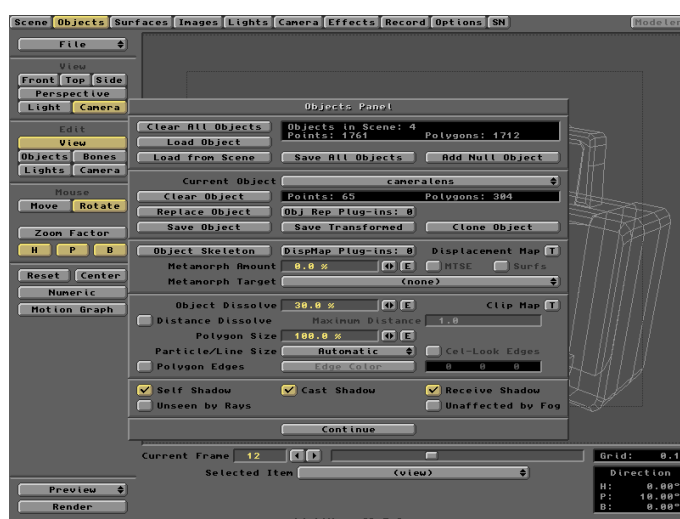
Hollywood FX – ustawienia renderingu



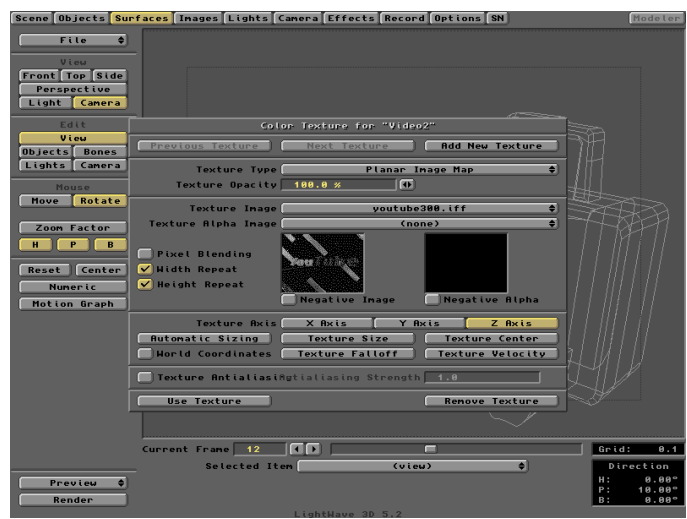
Hollywood FX – ustawienia zapisu



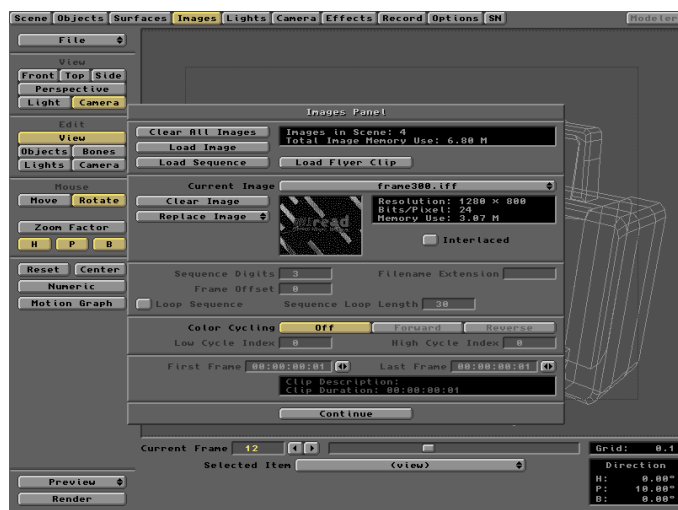
Hollywood FX – ustawienia klatek rendering



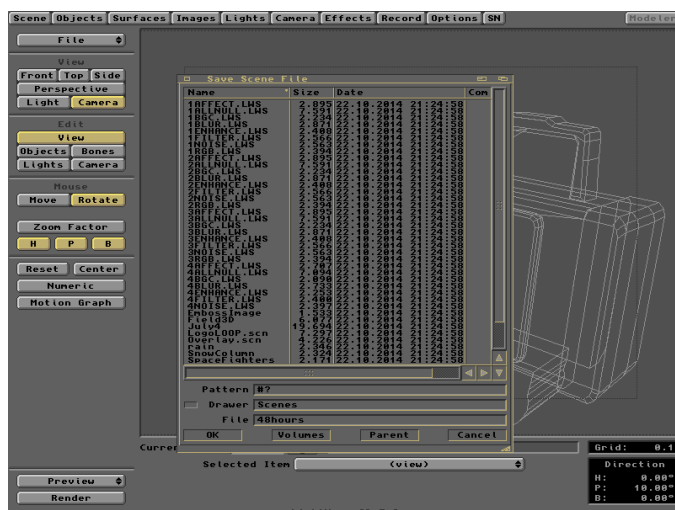
Scena z Hollywood FX załadowana do LW – obiekty



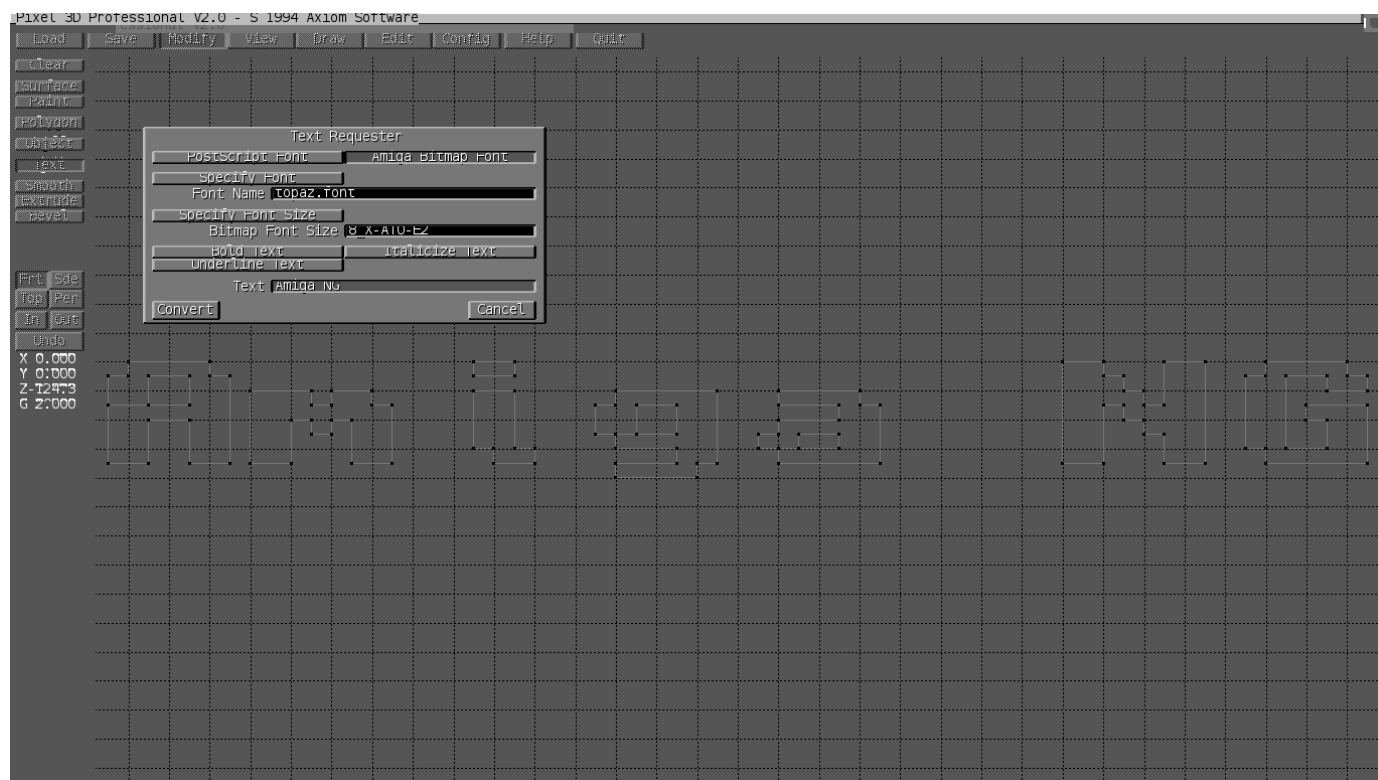
Scena z Hollywood FX załadowana do LW – grafika wsadowo do animacji 1



Scena z Hollywood FX załadowana do LW – grafika wsadowo do animacji 2



Scena z Hollywood FX załadowana do LW – zapis przerobionej sceny jako plik LW

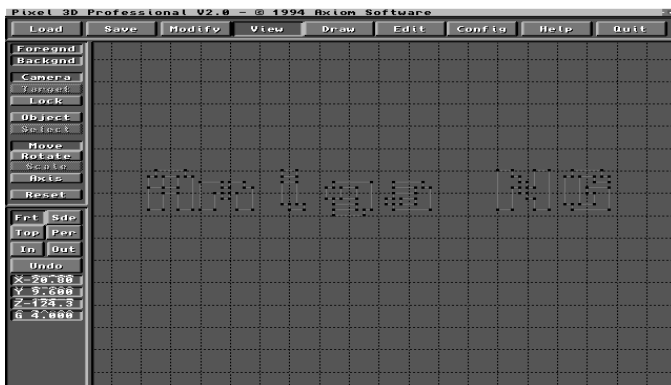


Pixel 3D – tworzenie tekstu (rozdzielczość 1024)

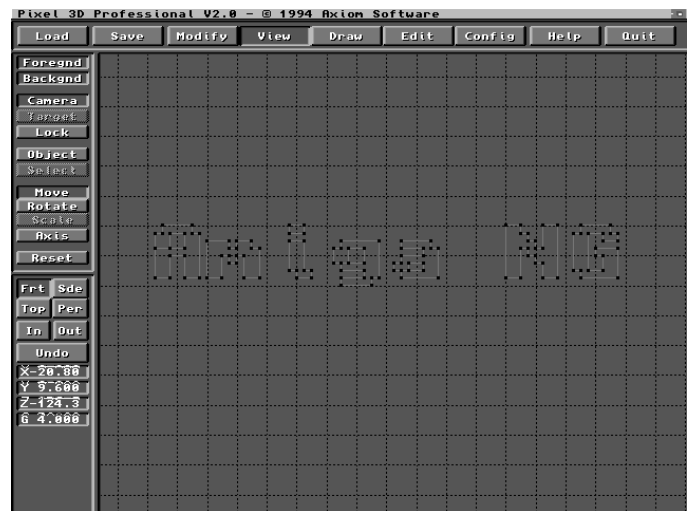
można posłużyć się NewMode, a potem zdefiniować parametry w systemowym Screens. W samym Pixel Pro, w opcji Text można wybrać interesującą nas czcionkę (Amiga Bitmap Font), jej wielkość, a w polu Text wpisać po prostu tekst np. Amiga NG. Po kliknięciu Convert zostanie stworzony dwuwymiarowy obiekt, który zapisuje się na dysk w formacie LightWave (zakładka Save oraz Save Format LightWave 3D). Dalszą pracę przeprowadzamy w Modelerze, gdzie można dokonać przeróżnych modyfikacji. W moim przypadku, po prostu wykonałem

wytłoczenie i nadałem materiał. Tak przygotowany model może służyć jako wsad do stworzenia renderingu w Layout. Oczywiście, aby uzyskać odpowiedni efekt trzeba poprawnie ustawić scenę w Layout. Mówimy tu o definicji materiałów, świetle, cieniach itd. Jednak to temat na jeszcze jeden, zupełnie oddzielny artykuł.

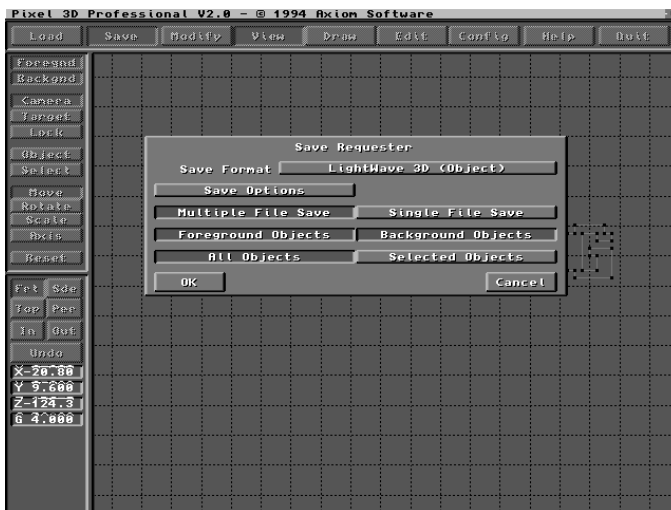
Jak widać drogi czytelniku, Amiga NG może być wykorzystana do pracy kreatywnej. Zaczynając od prostego programu, jakim



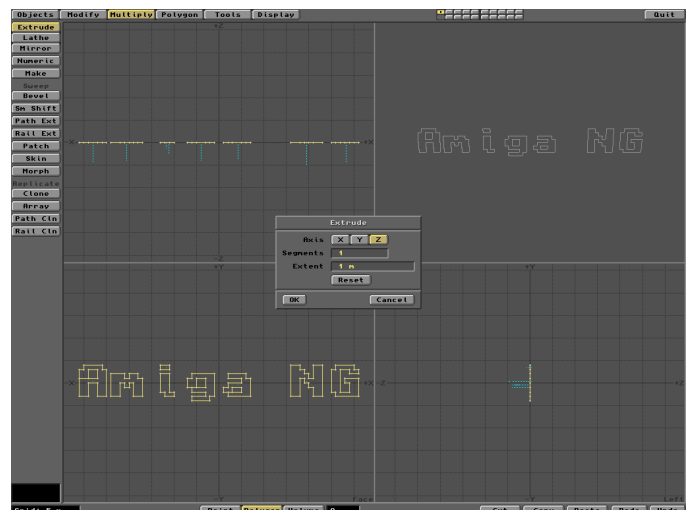
Pixel 3D – tworzenie tekstu (rozdzielczość 640)



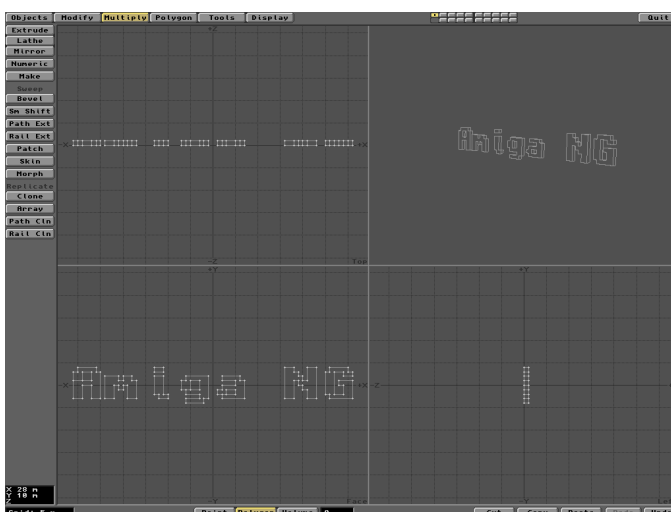
Pixel 3D – płaski tekst



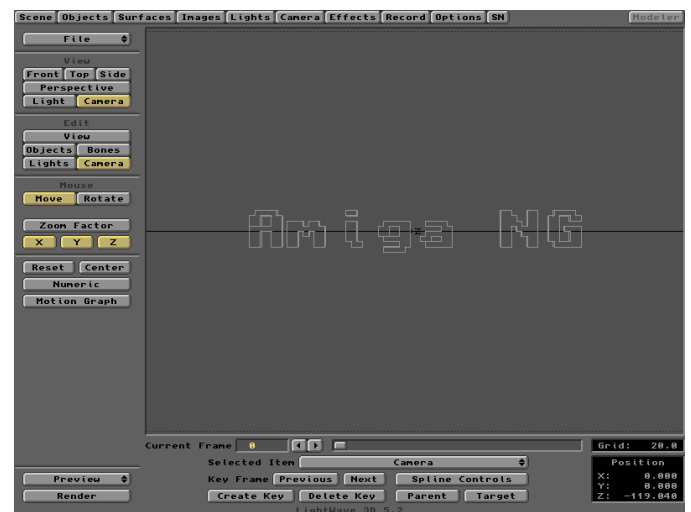
Pixel 3D – zapis obiektu



Pixel 3D – modeler, wytłoczenie obiektu

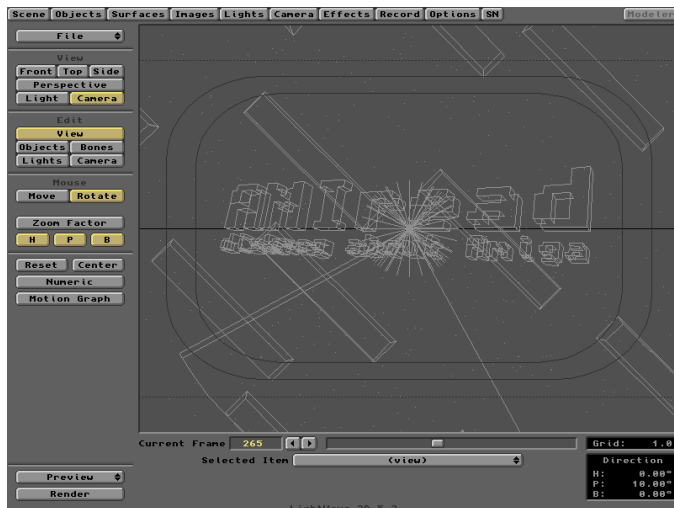


Pixel 3D – modeler wytłoczony obiekt

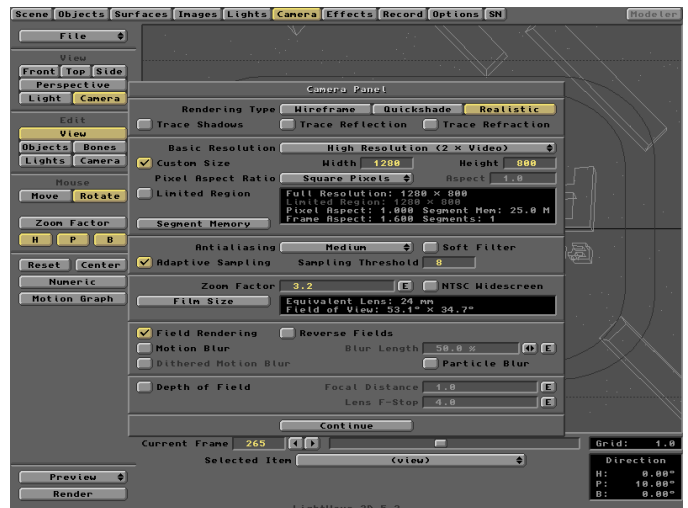


Pixel 3D – LW, wytłoczony obiekt w Layout

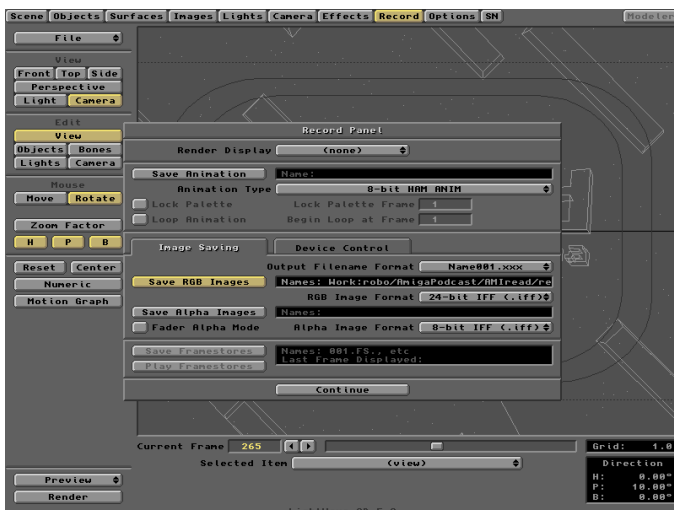




LW – layout z animacją AMIread



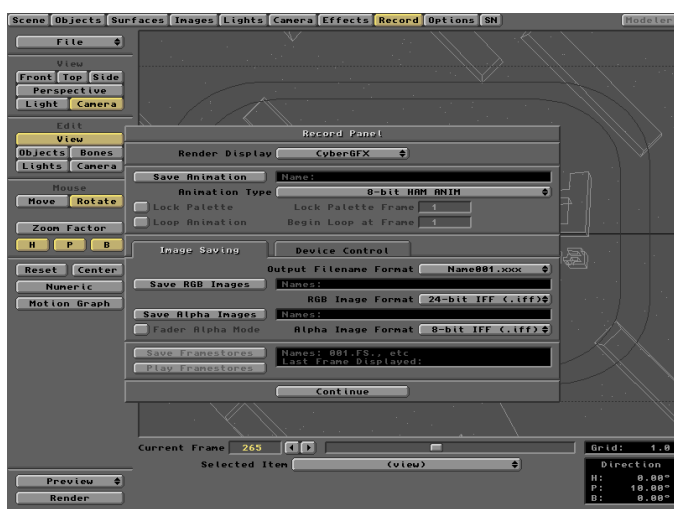
LW – ustawienia renderingu



LW – ustawienia zapisu



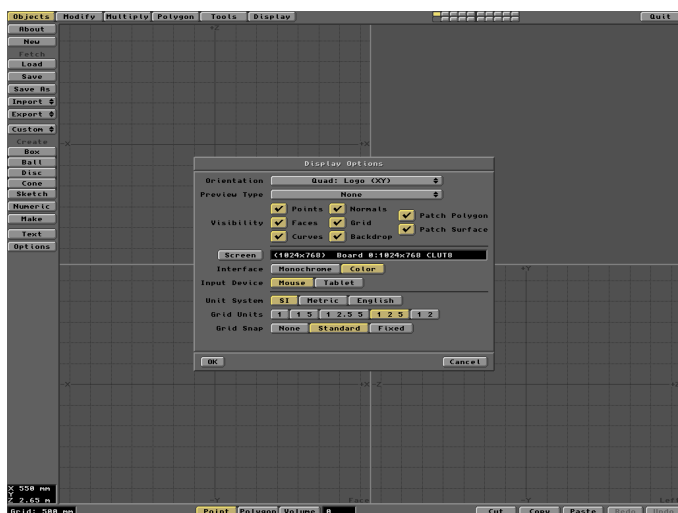
LW – podgląd renderingu



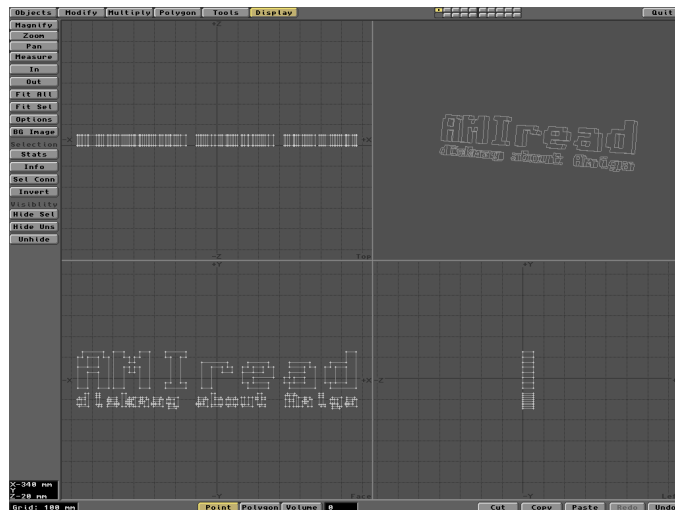
LW – ustawienia CyberGFX



LW – CyberGFX widok wyrenderowanej klatki

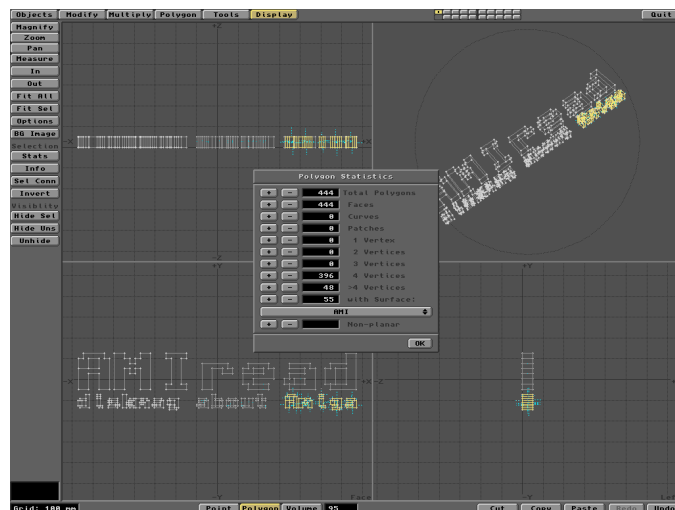


LW – Modeler, ustawienia widoku



LW – Modeler, model AMIread

jest Pixel Pro, w którym to łatwo zdefiniujecie własne logo. Następnie prosty obiekt 3D możecie przekształcić w ładne renderowane logo w Layout. Jeśli macie ochotę, możecie stworzyć całą animację, gdyż rendering na procesorach PowerPC trwa znacznie szybciej niż na 68k. Możecie wręcz użyć lepszego wygładzania krawędzi, czy miękkich cieni. Praktycznie nie ma ograniczeń pod względem pamięci, jak i mocy. Natomiast jeśli nie czujecie się na siłach, wystarczy użyć Hollywood FX lub WaveMaker i w nim wykreować animacje dla waszego najnowszego filmu na YouTube. Możecie stworzyć intro, jak i outro. Jeśli będziecie chcieli, aby wasze logo było wydrukowane, bez problemu wyrenderujecie odpowiednio duży obraz za pomocą starego, choć cały czas niezłego programu, jakim jest LightWave w wersji 5.



LW – Modeler, model AMIread – zaznaczenie

## REKLAMA



[www.amigapodcast.com](http://www.amigapodcast.com)

# Anim Web Converter

Don Rafito

Wyobraźcie sobie taką sytuację; mamy pokazną kolekcję amigowych animacji, naszej produkcji, zrobionych niegdyś na DPaincie/PPaincie, lub innych autorów, pozgrywanych na twardej z kompaktów okładowych, lub zassanych z Aminetu. I teraz chcemy je pokazać znajomemu, kolegom w pracy, wysłać komuś przez komunikator, czy udostępnić na stronie internetowej. Jak wiadomo, cała reszta prócz nas nie ma Amigi (ani Klasycznej, ani NG), a zabawy takie jak stawianie AROS-a na maszynie wirtualnej, czy też m68k na emulatorze odpadają. Nasze pliki ANIM muszą być przekonwertowane do jakiegoś współczesnego, zjadliwego formatu.

Do pewnego czasu był z tym poniekąd problem. Na forach amigowych pojawiały się takowe zapytania, jak tego dokonać. Odpowiedzi były różne, nie mniej reasumując, nie było za bardzo prostego i łatwego sposobu, by z amigowej animacji zrobić przykładowo ruchomego GIF-a, którego można by potem

wysłać komuś przez WhatsAppa, użyć jako awatara czy zamieścić w internecie. Na szczęście te czasy minęły.

Napisany za pomocą pakietu Hollywood, Anim Web Converter, okazał się dobrym panaceum na te bolączki. Poza tym mogą z niego skorzystać nie tylko użytkownicy AROS-a, ale także pozostałych systemów postamigowych i Amigi Classic. Oczywiście w tym ostatnim przypadku raczej nie będzie chodzić o Amigę 500.

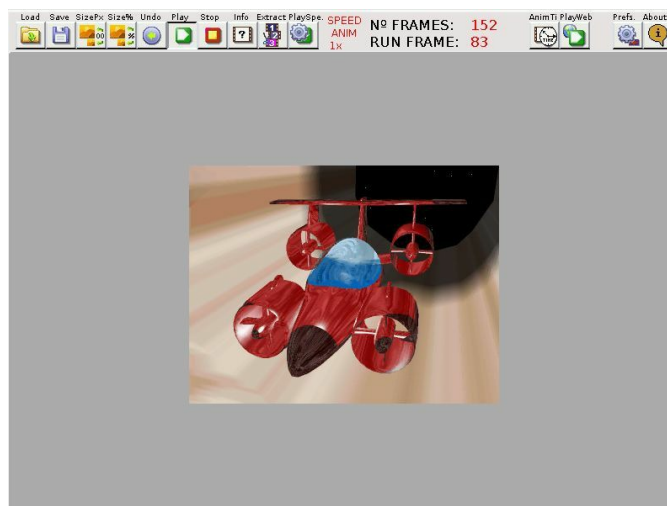
Do rzeczy. Konwerter obsługuje wszystkie amigowe animacje w formacie ANIM i YAFA oraz w formacie GIF i PNG (tzw. APNG). Wczytaną animację można potem zapisać do pliku GIF, PNG, a także do pliku filmowego AVI. Prócz konwersji aplikacja oferuje jeszcze możliwość dokonania paru zabiegów na wczytanym pliku, mianowicie: zwolnienie lub przyspieszenie tempa, skalowanie rozmiaru, oraz eksport poszczególnych klatek do plików graficznych.





Anim Web Converter to narzędzie, które mimo prostoty zauważalnej w interfejsie, spełnia swoje zadanie. Dzięki niemu nasze ukochane animacje mogą wyjść poza amigowe sfery.

Co do wad programu – bo niestety, nie wszystko złoto, co się świeci – można zaliczyć przekłamanie w kolorystyce przekonwertowanego pliku, czy brak dodatkowych operacji na palecie barw, np. zmiany na skalę szarości. Niemniej jednak zabrakło tutaj najbardziej pożądanej funkcji, o której zresztą autor wspomina w dokumentacji, czyli brak możliwości konwersji plików GIF, PNG na ANIM. Szkoda, program byłby wtedy wprost fenomenalny. Tak więc na razie, przerabianie współczesnych animacji na amigowe formaty, nadal pozostaje w gestii metod kombinatorskich. Mimo wszystko Anim Web Converter spełnia swoje zamierzone zadanie i z czystym sumieniem jest godny polecenia.



Tytuł: Anim Web Converter

Autor: Morgue Soft Ltd

Platforma: AROS, Amiga OS 4, MorphOS, m68k

Ocena: 9

## Arosowy kinomaniak

Don Rafito

Gdyby żyli Edison i bracia Lumière, pewnie zeszliby na zawal, widząc, jak wielka rewolucja dokonała się w filmie od czasu wynalezienia kinetoskopu i kinematografu. Pokolenie, którego jestem reprezentantem, samo przeżyło część tej wielkiej rewolucji; od kasyty VHS, poprzez DivX-y, DVD, Blue-Ray, na Netflixie, HBO GO i innych platformach strumieniowych kończąc. Sami też często stajemy się filmowcami, dzięki współczesnym, coraz mniejszym kamerom, smartfonom, a nawet smatwatchom. YouTube, CDA, Vimeo, stają się naszą widownią, dystrybutorem i krytykiem filmowym. Co nie znaczy, że nie chodzimy do kina. Wręcz przeciwnie, robimy to chętnie, często mogąc oglądać superprodukcje w 3D, a nawet w 4 i 5D.

Czy w tej współczesnej gonitwie i pędzie technologicznym, który dokonał rewolucji nie tylko w świecie filmu i kina, jest także miejsce dla Amigi? Wypad z przyjaciółmi na seans do Cinema City czy Heliosa, platforma streamingowa w domowym zaciszu to chyba najczęstsze sposoby korzystania z tego typu rozrywki. Część osób jednak nadal woli sięgać do swoich domowych zbiorów, czy to w postaci kolekcji płyt DVD/Blue-

-Ray, czy tzw. prywatnych kopii oryginalnych tytułów, zgranych na różnych nośnikach w postaci plików AVI, MP4 czy RMVB. W tym momencie wkracza nasza Przyjaciółka. Jeśli chodzi o filmy online, to bywa tu różnie; przeglądarka Odyssey na chwilę obecną niezbyt dobrze sobie radzi z odtwarzaniem filmów choćby z YouTube, o reszcie serwisów nie wspominając. Lepiej będą się mieli w tym przypadku wyżej wspomniani zbieracze. A to dzięki oprogramowaniu, które poniżej zaprezentuję.

Na tapetę postanowiłem wziąć trzy aplikacje, które są dostępne nie tylko na AROS-a, ale także na pozostałe postamigowe systemy. Nie będę też ukrywał, że części użytkowników, będą one znane. Tak więc do dzieła.

MPlayer — bezkompromisowo najlepszy odtwarzacz multimedialny dla Amigi NG. Swoje światło dzienne ujrzał w systemie Linuks, blisko 20 lat temu. Oparty na otwartym oprogramowaniu doczekał się wielu portów na niemalże wszystkie najpopularniejsze systemy, wliczając w nie właśnie AROS-a, Amigę OS 4 i MorphOS-a. Bez problemu radzi sobie ze wszystkimi

najpopularniejszymi formatami plików filmowych, a także plików muzycznych. Bez kłopotów poradził sobie z płytami DVD. Co do Blue-Ray, nie trafiła mi się taka płyta w ręce, aczkolwiek poza lekkim slideshowem poradził sobie z filmami zapisanymi w Full HD (mojego autorstwa). Poza tym obsługuje wszelkie najpopularniejsze formaty plików filmowych. Co więcej, film odtwarzany w tym programie daje możliwość seansu na pełnym ekranie, umożliwiając „w locie” konwersję do wybranego rozmiaru (w momencie, kiedy komputer niedomaga). Możecie wierzyć lub nie, może nie będę obiektywny, ale to jedyne narzędzie, na którym możemy spokojnie obejrzeć film na Amidze NG. Ale może są osoby, które nie lubią monopolu. W takim wypadku można zaproponować im aplikację pod nazwą...

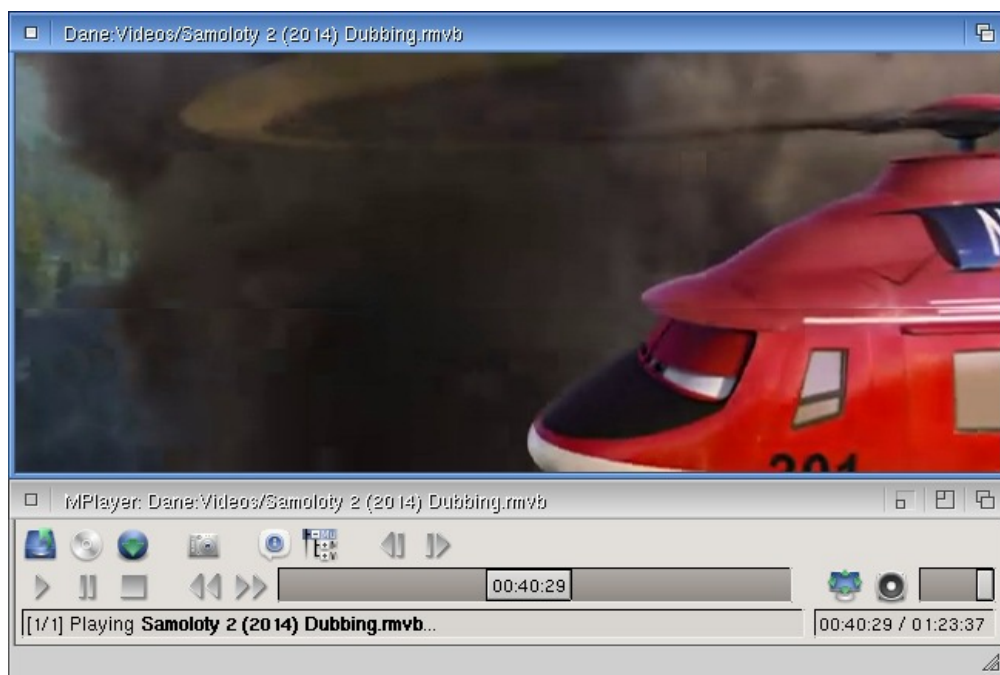
VAMP — czyli Virtual Amiga Multimedia Player. Odtwarzacz stworzony w Hollywood, bez problemu radzi sobie z popularnymi formatami plików dźwiękowych i graficznych. Co do to odtwarzania filmów, są zastrzeżenia. Najchętniej tykał pliki z rozszerzeniem .avi (DivX i Xvid) i to też w małym oknie na ekranie Wanderera. Z plikami .vod (DVD), nie radził sobie za bardzo, odtwarzając je w zwolnionym tempie. O Full HD w takim układzie raczej można zapomnieć. Nie obsługuje pełnego ekranu, choć po zbuforowaniu pliku okno programu daje się zeskalować do większego i dać złudzenie oglądania na pełnym ekranie. Jeśli zrobimy to szybciej niż po upływie około 5 minut po wystartowaniu filmu, możemy poczuć się zde gustowani efektem przegonięcia ścieżki filmowej przez dźwiękową. Ogólnie rzecz biorąc, dobra propozycja, jeśli chcemy odtworzyć mały i krótki filmik. Prosta gadżetologia, bez grzebania w

playlistach i innych parametrach. Do pełnometrażowych seansów raczej jednak się nie nadaje.

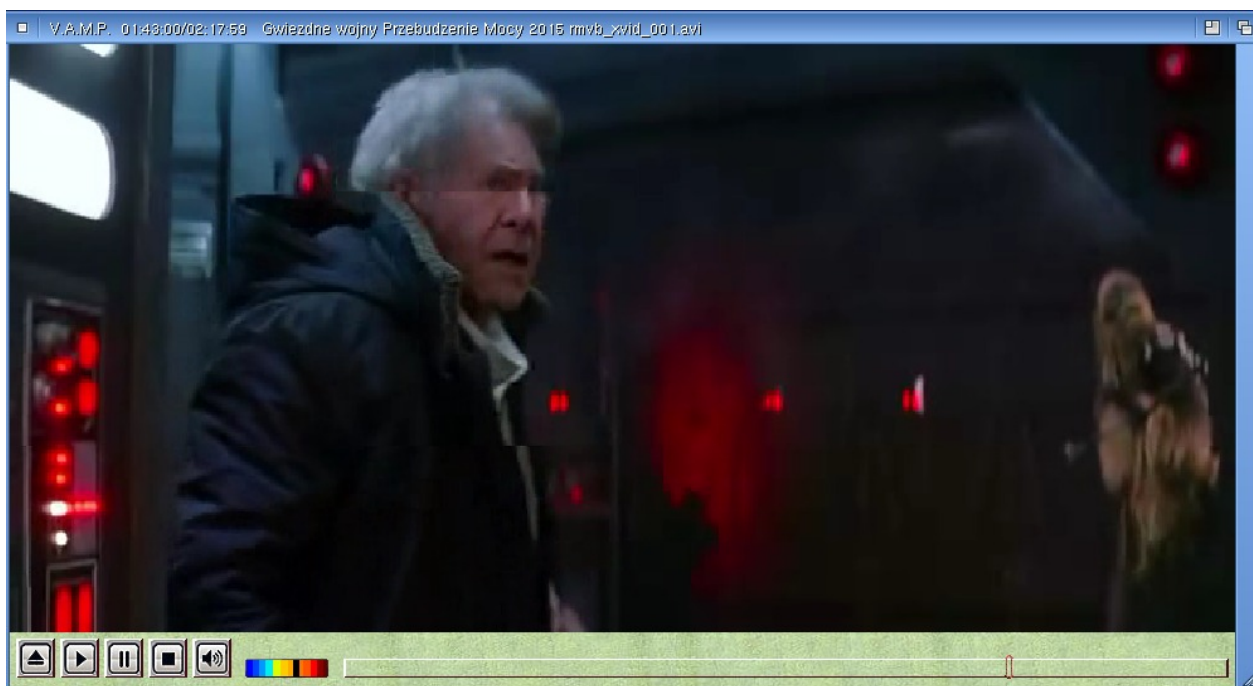
Na koniec swojego zestawienia pozostawiłem zaprezentować program, który raczej daleki jest od typowego oglądania filmów, co nie znaczy, że się nie nadaje do przeglądania czegokolwiek. Nie samym filmem żyje człowiek, czasem także animacją. I bynajmniej nie chodzi tu o oglądanie bajek dla dzieci, czy Mangi dla nieco starszych ;). Anim Player, także stworzony za pomocą pakietu Hollywood, służy do odtwarzania typowo „przyjaciółkowych” animacji w formacie ANIM, YAFA, a także plików z rozszerzeniem .flc. Jest prosty w obsłudze, obsługuje odtwarzanie w pętli, podwojenie rozmiaru, oraz tworzenie playlisty. Swoich wersji doczekał się nie tylko na wszystkie postamigowe systemy, ale także dla Klasyka. Do seansów z animowymi superprodukcjami nadaje się wyśmienicie.

Jako tzw. bonus pack postanowiłem jeszcze sprawdzić jak poradzi sobie z tym zagadnieniem FroggerNG, uruchomiony w środowisku AmiBridge. Filmik w formacie MPEG ruszył nawet dość płynnie, aczkolwiek dało się słyszeć, że podczas odtwarzania lekko szarpie dźwiękiem. Niezbyt dobrze sprawdziła się także próba skalowania okna. Po pierwsze program dał tylko możliwość jego poszerzenia, a po drugie film całkowicie się rozjechał w kwestii płynności obrazu i dźwięku, do zawieszenia samego emulatora Janus-UAE włącznie.

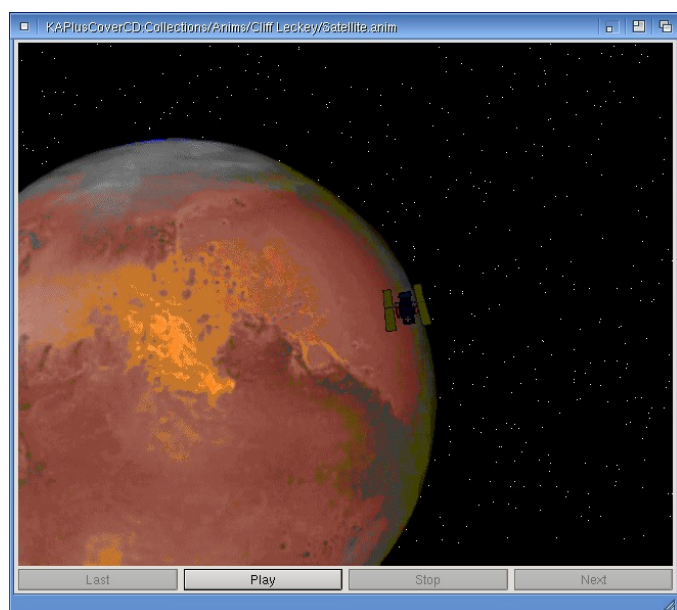
Wniosek: FroggerNG jest bardzo dobrym odtwarzaczem, ale na dopalonym Klasyku. Uruchomiony w AROS-ie słabo sobie poradził, a przedsięwzięcie to nie jest godne naśladownictwa i miało charakter czysto eksperymentalny.



MPlayer



VAMP



Anim Player



FroggerNG

## Przegląd najlepszych aplikacji

Program: MPlayer

Autor: Fabien Coeurjoly

Platforma: AROS, Amiga OS 4, MorphOS

Ocena: 10

Program: VAMP

Autor: Morgue Soft Ltd

Platforma: AROS, Amiga OS 4, MorphOS

Ocena: 6

Program: AnimPlayer

Autor: Dimitris Panakostas

Platforma: AROS, Amiga OS 4, MorphOS

Ocena: 8

Amiga NG, a w tym przypadku AROS, wielokrotnie udowadnia, że jest platformą użyteczną i radzi sobie jak może, goniąc współczesne standardy. Na powyższym przykładzie widać, że ma też sporo do powiedzenia w kwestii rozrywki, jaką jest kino. Pomimo, że w powyższym zestawieniu widać ewidentnie, że przoduje jedna aplikacja. Na szczęście jest bardzo przyzwoita, a tak jak wspomniałem, ów monopol można rozbić, korzystając z pozostałych, uzupełniając funkcje MPlayera o możliwości VAMP-a i AnimPlayera. Jak to się zwykło mawiać: życzymy miłego seansu.



# Witchcraft

truman burbank

Jest na stronie Morguesoft wydzielona zakładka Witchcraft, w której pod hasłem „Esoteric Games and Tools” są trzy pozycje: Zanim je opiszę chcę zwrócić uwagę na pewną rzecz. Zdaje się, że większości graczy element magii czy raczej czarodziejstwa i rytuałów wśród zainteresowań autora gry umyka.

Na przykład wygaszacze – „Acuarrio” zawiera w sobie syreny, a „FAIRIES” wróżki. W dziale dla dorosłych mroczne elementy rytuałów pojawiają się przy pozycjach „BED GAMES I: Special Halloween” i „TUFFY, THE GHOST HUNTER”.

Wracając do działu Witchcraft – pierwsza pozycja to „Virtual Voodoo Job”. To prosty aplet – po uruchomieniu mamy do dyspozycji laleczkę Voodoo.



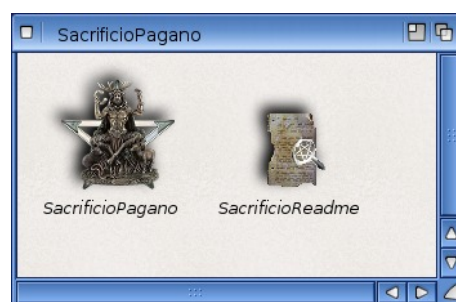
Widoczne czarne tło w rzeczywistości jest przezroczyste – niestety ramka niweczy efekt. Pod Windows lalka widoczna jest sama, bez okna. Nie wiem czemu tak jest; wiem że ‘ferin’ zrobił zegar Workbencha jako aplet i dało się to zrobić bez ramek także pod AmigaOS.

Niestety program jest niedopracowany. Pierwszy zgrzyt to obsługa – intuicyjnie wcisnąłem klawisz n jak „new” i dało mi to okno do wpisania „przeciwnika”; niestety mimo okna z zachętą wprowadzenia nazwy do 20 znaków wpisać da się o wiele mniej. Sprawa stała się jasna po zjrzeniu do pliku pomocy – nazwa może mieć maksymalnie 6 znaków, co wyklucza jak dla mnie możliwość „zabawy” (moja „ulubiona” firma ma 8 liter). Wydaje mi się, że wystarczyłoby dać napis w szerszym miejscu – szyja to najgorsza opcja (największa część lalki). Drugi

słaby element to kolejna opcja personifikacji – twarz. Można dać w miejscu głowy obrazek, ale wymaga on przygotowania, bo domyślne skalowanie daje kiepski efekt. Zalecany wymiar obrazka twarzy to 110-140 pikseli. Załadowanie obrazka uruchamia motyw muzyczny voodoo – jest dobry i z wokalem, ale stanowczo za krótki (naście sekund). Pojawia się też narzędzie - gwoździak, który pozostaje w miejscu wbicia; można wbić ich 13. Akurat pod ręką miałem tylko swój awatar, niestety... Mam nadzieję, że te kilkanaście dziabnięć mi nie zaszkodzi, choć ponoć z lalkami voodoo to nie jest tak jak większość myśli. Oryginalnie używane były tylko w voodoo luizjańskim, a nawet w nim jest „biała” i „czarna” magia. Wbijane szpilki niekoniecznie miały wywołać cierpienie ofiary, raczej służyły do wzmacniania zaklęcia i nieraz służyły dobremu celom.

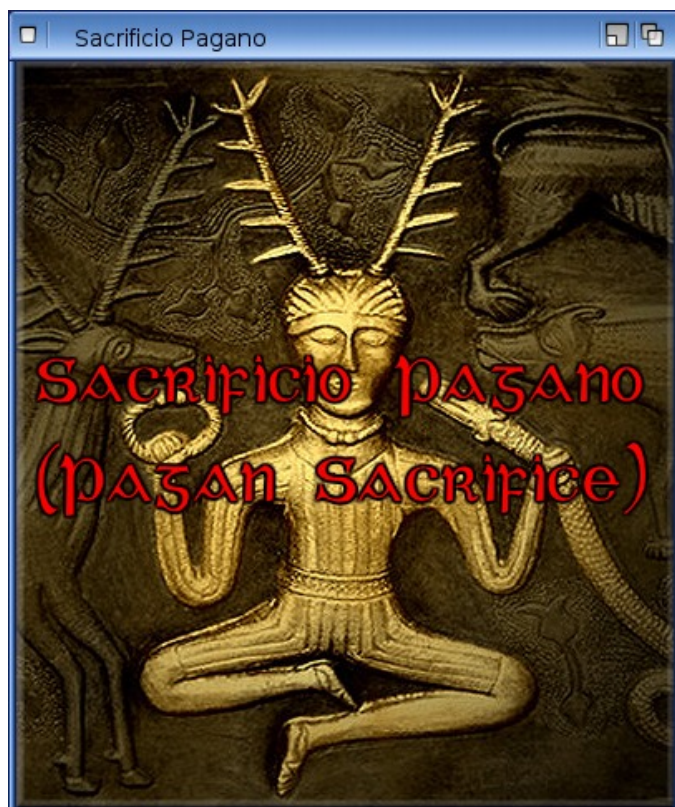
Z funkcji programu wspomnę jeszcze o spacji – minimalizuje lalkę do ikony na blacie. I to w zasadzie tyle co można napisać o „Virtual Voodoo Job”. Plus za oryginalny wygląd lalki, ale ogólnie pozycja słaba jak dla mnie.

Niewątpliwie najbardziej rozbudowaną aplikacją w tym zestawieniu i najbardziej osobliwą jest „Sacrificio Pagano”.



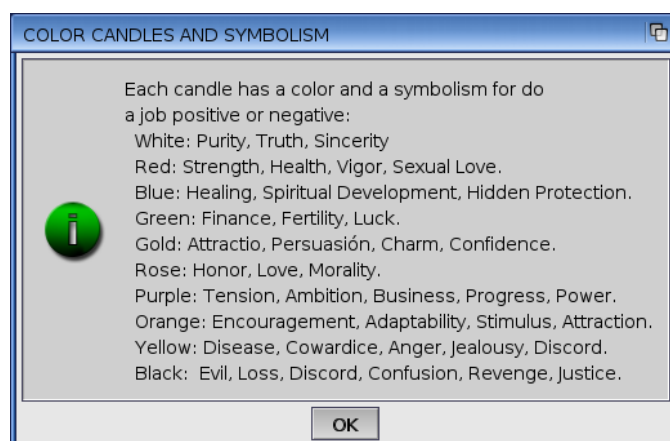
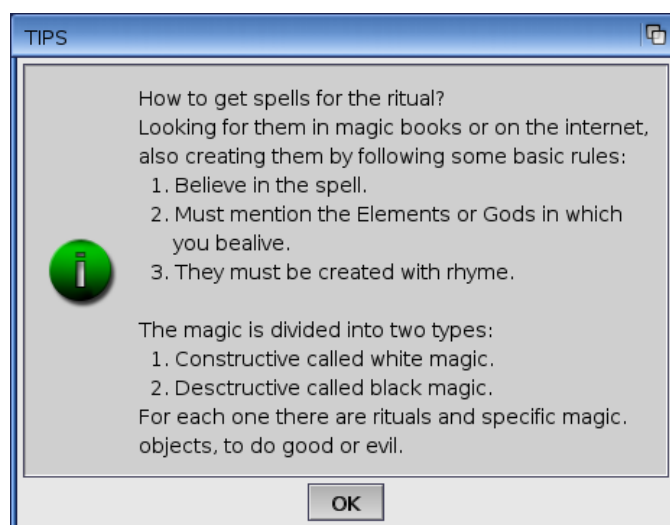
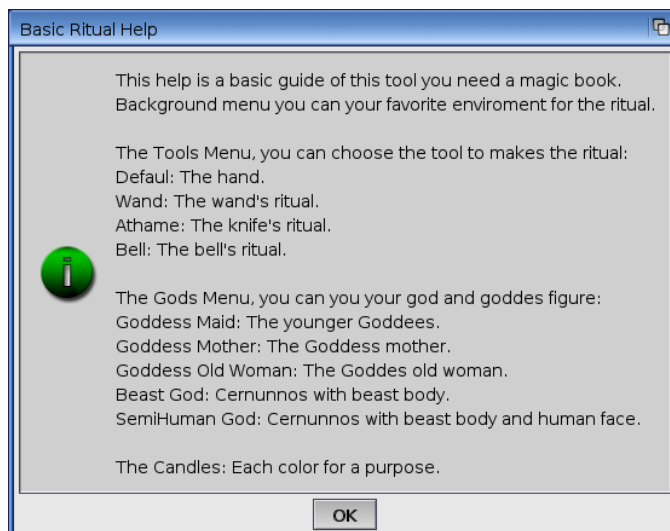
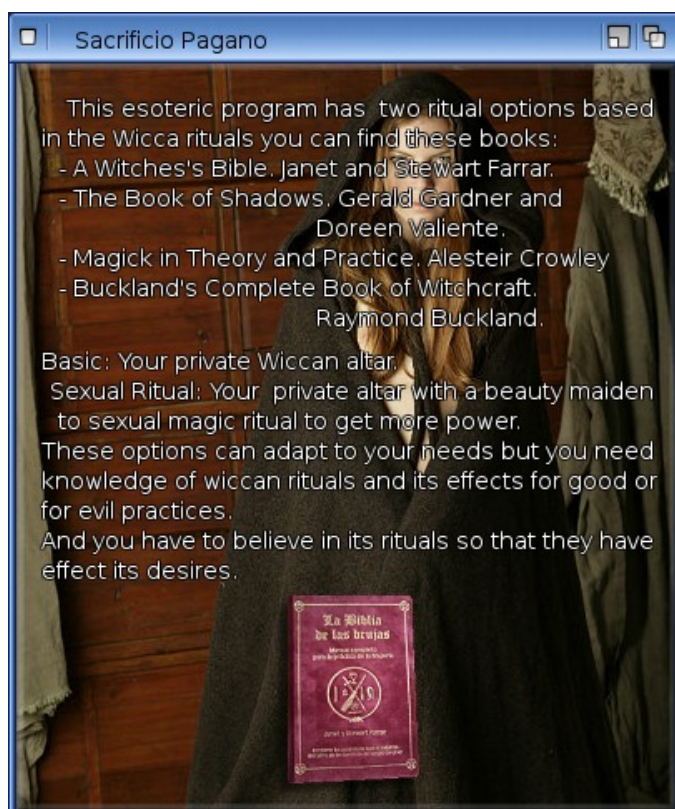
Cieszy dbałość o takie detale jak szczegółowe klimatyczne ikonki, zwłaszcza dla pliku Readme nie jest to częste.

Uruchomienie gry to niemal standard w Morguesoft, czyli plansza z ostrzeżeniem 18+. Właściwa plansza wprowadzająca ma świetną muzykę i wogóle jest ładna. Mnie osobiście na myśl przychodzi postać Herna Myśliwego, mentora Robin Hooda z serialu sprzed wielu lat. Okazuje się, że mój instynkt jest dobry, choć Hern jest lokalnym i mało znanym „wariantem” postaci,



znanej powszechnie jako Cernunnos. To celtyckie bóstwo o którym bardzo niewiele wiadomo, ale jest znajdowane nawet w wykopaliskach w Hiszpanii. Ten konkretnie obraz powstał na bazie wizerunku ze słynnego kotła z Gundestrup.

Właściwy ekran wprowadzający prezentuję poniżej.

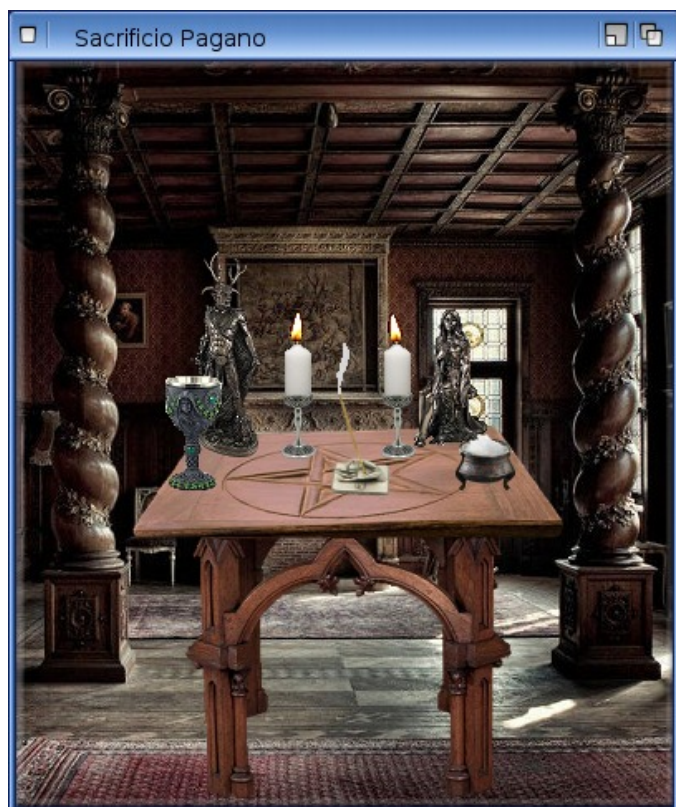


Jak można przeczytać, „Sacrificio Pagano” jest związane z wiccą, neopogańskim kultem a właściwie ruchem. Powyżej daę ekrany pomocy zawarte w programie, które tłumaczą podstawowe pojęcia i dają wskazówki jak z niego korzystać. Może to być przydatne do samodzielnego wprowadzenia się w temat, zwłaszcza że póki co program nie jest dostępny na wszystkie platformy. Myślę, że nie trzeba dużego rozeznania by zauważyć, że mamy



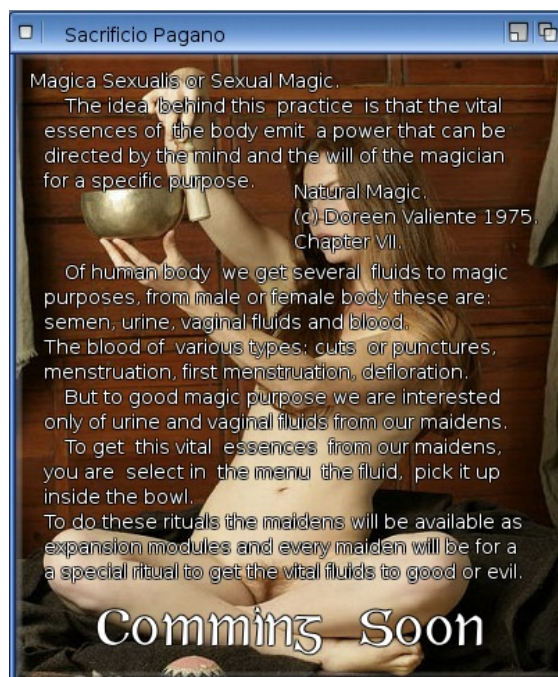
do czynienia z pozycją unikalną, dla bardzo wąskiego grona odbiorców.

Ogólnie jakby to zakreślić – wicca to rzecz nowa, która wypłynęła w latach 50. ubiegłego wieku. Nie mam dużej wiedzy na jej temat. Z tego co się zorientowałem to jest wiele różnic wśród wyznawców, raczej nie ma przywiązania do doktryny – kluczowe wydaje się być osobiste doświadczenie, czyli praktycznie najważniejsze są rytuały. I to właśnie rytuał jest podstawą programu. Menu oferuje trzy: Basic, Sexual i Magic's Day.



Widoczne pomieszczenie to pokój wiktoriański, jako tła do wyboru są jeszcze: średniowieczny pokój, księżycowe drzwi, średniowieczna kaplica i okna wiktoriańskie. Można wybrać swój podkład muzyczny. Narzędzia rytuału do wyboru to oprócz dłoni: athame (sztylet), dzwonek i świece (10 kolorów). Figury bożków widoczne na ołtarzu również są wymienne – w sumie jest ich 5. Świece i figurki są opisane w pomocy (wklejałem na zrzutach). To wszystko jest za mało żeby móc korzystać z programu będąc niewtajemniczonym. Przykładowo athame symbolizuje pierwiastek męski i jego zamoczenie w kielichu reprezentuje zjednoczenie pierwiastka męskiego i żeńskiego. Próbuję sobie wyobrazić realne wykorzystanie „Sacrificio Pagano”. Chyba jako osobisty mały ołtarzyk w tajemnicy przed rodziną, żeby jej nie szokować. Przeciętny amigowiec nie skorzysta z tego.

Wspomniałem że jeszcze są dostępne Sexual i Magic's Day. Ten pierwszy jest właściwie w zapowiedziach – widoczny opis na



obrazku. Natomiast magiczny dzień jest aktualizowanym – kalendarzem? Nie wiem jak to określić, podawana jest faza księżyca, pozostałe określenia są mi obce. Stąd zamieszczenie oryginalnych opisów, nie śmiem wychylić się poza ich ramy, nie mam na temat wicci wiedzy.

Lepiej jest z ostatnią opisywaną przeze mnie pozycją – Astral Game. Tu jest o wiele lepiej, bo astrologią kiedyś się interesowałem i będę potrafił się odnieść.

Program jest bardzo prosty. Po menu wyboru języka jest dostępny horoskop i faza księżyca, a pod symbolem pentagramu lista święt pogańskich (8 sabatów).





Przy horoskopie trzeba podać datę swoich urodzin i to już wszystko. Faza księżyca (powyżej pełnia) nie wymaga objaśnień. Za to horoskop jest prezentowany w kilku formach.



Na górze podana jest „magiczna liczba” (tu 6). Chodzi o numerologię. Po lewej stronie jest znak zodiaku według klasycznej astrologii (tu Skorpion) oraz podany jego żywioł (tu Woda). Po prawej stronie jest znak z astrologii chińskiej (tu Bawół). Moja pierwsza książka o astrologii to „Zarys astrologii urodzeniowej” Alexandra von Pronaya i muszę przyznać, że wiele ona

zmieniła w moim zrozumieniu tematu. Większość ludzi wie o 12 znakach, ale sprawa nie jest tak jednoznaczna (np. co z Wężownikami, nie ujętym w Zodiaku?). Generalnie w astrologii klasycznej chodzi o to jaki gwiazdozbiór „przechodzi” przez Słońce, ale tak wielkie uproszczenie daje zbyt mało kombinacji na miliardy ludzi. Ważny jest ascendent, czyli jaka planeta znajduje się na horyzoncie w momencie narodzin. Potrzebna jest dokładna godzina urodzin (a tę zna niewiele ludzi) i szerokość geograficzna. Do tego potrzebne są tablice domów, efemerydy planet i tak dalej...Tylko taki horoskop (mam, zamówiony wiele lat temu u Leszka Weresa) będzie prawdziwy. Do tego dochodzą aspekty planet, ich wzajemne relacje między sobą. Przykładowo najmocniejsza jest koniunkcja (nałożenie się) i opozycja (kąt 180 stopni, zazwyczaj to aspekt negatywny), słabsze to trygon (pozytywny) i kwadratura (negatywna), najslabszy jest sekstyl (kąt 60 stopni) i półsekstyl. To wierzchołek zagadnienia... Tak więc horoskopy z gazet do tego mają się nijak, są wielkim uproszczeniem i przeważnie podawane są w nich tylko pozytywne prognozy.

Chcę też zwrócić uwagę na to, że literatura astrologiczna jest dosyć bogata w interpretacje. Przykładowo „Podręcznik interpretacji astrologicznej” Stephena Arroyo jest raczej średnio udaną próbą ujęcia astrologii przez psychologa, natomiast interesująca dla mnie była „Nowa podwójna astrologia” Suzanne White – dosyć gruba książka będąca kompozycją astrologii europejskiej i chińskiej. Pozwala ona osobom niezaznajomionym z własnoręcznym sporządzaniem wykresów i interpretacji zapoznać się z obszernie opisanymi 144 typami osobowości ludzkiej. Mógłbym wiele o astrologii napisać, ale recenzuję programy więc tyle musi wystarczyć. W każdym razie od wielu lat (więcej niż 20) nie interesuje się astrologią, ale na ile miałbym określić prawdziwość dzisiaj – powiedziałbym tak: horoskop urodzeniowy jest w stanie trafnie określić predyspozycje człowieka, ale jeśli chodzi o późniejsze życie to raczej „każdy jest kowalem swojego kowadłka”. Współczesny świadomy człowiek, niezależnie od wyznania, powinien w życiu raczej liczyć tylko na siebie, a człowiek wierzący w Jezusa Chrystusa powinien trzymać się od astrologii z daleka.

Czas podsumować te trzy produkcje. Co sądzę o nich?

Są dopracowane. Zdjęcia są dobrej rozdzielczości, sample czyste, jest dbałość o szczegóły – np. w „Sacrificio Pagano” dymek z kadzidelka czy płomienie świec są animowane, a kobiety są celtyckiej urody. Na pewno mankamentem jest mały rozmiar okien. Przydałby się tryb pełnoekranowy albo opcja powiększenia okna x2. Duży plus za podjęcie niszowej tematyki, ale niezbędne są obszerniejsze opisy. Warto dodać, że wszystkie produkcje Morguesoft powstają w Hollywood, co jednoznacznie pokazuje, że można coś w tym zrobić. Więc warto by więcej osób zainteresowało się tym narzędziem.

# Crono – kartka z kalendarza

Don Rafito

Myślę, że prawie każdy ma w domu lodówkę. Myślę również, że prawie każdy wykorzystuje ją także w celach informacyjnych, jako wielką tablicę ogłoszeń. Co tu dużo mówić, kuchenne urządzenie z funkcją multitaskingu.

Spokojnie, nie pomyliłem czasopism. Z racji swojego bogatego życia zawodowego, od zawsze była potrzeba informowania pozostałych członków rodziny o mojej nieobecności. Najlepiej z miesięcznym wyprzedzeniem. Do tej pory grafik, który zdobił przednie drzwi, tego jakże potrzebnego urządzenia chłodniczego, był wykonywany ręcznie. Owszem zdarzało się, że posiłkowałem się kserem harmonogramu, ale jednak okazało się, że nie wolno, gdyż taki dokument jest własnością pracodawcy i nie można go kopiować. Po drugie, aplikacje na wiodące platformy, czy szablony do MS Worda, okazały się zbyt skomplikowane i nad wyraz rozbudowane w stosunku do moich potrzeb. Szukałem czegoś lekkiego i prostego w wykonaniu. Padło na aplikację Crono, dostępną dla AOS 4 i AROS-a.

Po wybraniu zdjęcia, w dowolnym formacie obsługiwany przez datatypy, możemy przystąpić do personalizacji dokumentu. Możemy wybrać, czy nasz kalendarz ma być miesięczny, czy roczny. Kolejna rzecz to opcja wyboru, czy tydzień ma się zaczynać od poniedziałku, czy od niedzieli. Istnieje także możliwość wskazania roku: bieżący lub przyszły. Efekt finalny można zapisać następnie do pliku PDF. Potem już zostaje tylko kwestia druku.

W moim przypadku sprawdził się kalendarz miesięczny, umożliwiający robienie krótkich notatek na każdy dzień, czy też właśnie nanoszenie mojej zawodowej aktywności w poszczególne kratki. Natomiast opcja wyboru fotografii lub grafiki bardzo spodobała się dzieciakom; każdy z nich chce zostać „bohaterem miesiąca”, więc zostały ustalone zasady, regulujące kolejność zamieszczanych zdjęć przedstawiających którego z chłopców.

Pora na wady. W sumie dopatrzyłem się dwóch, dość uciążliwych. Przede wszystkim brak polskiej wersji językowej; wszystkie nazwy dni tygodnia i miesiący są dostępne w kilku



Kalendarz z Crono na mojej lodówce

najpopularniejszych europejskich językach. Niestety, polski się nie załapał. Drugi i ostatni mankament to brak możliwości zmiany formatu i położenia zdjęcia, np. na środku (przydałoby się przy podłużnych fotografiach) lub u dołu. Każda grafika jest przycinana, trochę tak bez naszej kontroli i wrzucana u góry. To wymaga wcześniejszego przygotowania obrazka w innym programie.



**2019**

| JANUARY              | FEBRUARY             | MARCH                | APRIL                |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| S M T W T F S        | S M T W T F S        | S M T W T F S        | S M T W T F S        |
| 1 2 3 4 5            | 1 2                  | 1 2                  | 1 2 3 4 5 6          |
| 6 7 8 9 10 11 12     | 3 4 5 6 7 8 9        | 3 4 5 6 7 8 9        | 7 8 9 10 11 12 13    |
| 13 14 15 16 17 18 19 | 10 11 12 13 14 15 16 | 10 11 12 13 14 15 16 | 14 15 16 17 18 19 20 |
| 20 21 22 23 24 25 26 | 17 18 19 20 21 22 23 | 17 18 19 20 21 22 23 | 21 22 23 24 25 26 27 |
| 27 28 29 30 31       | 24 25 26 27 28       | 24 25 26 27 28 29 30 | 28 29 30             |
|                      |                      | 31                   |                      |
| MAY                  | JUNE                 | JULY                 | AUGUST               |
| S M T W T F S        | S M T W T F S        | S M T W T F S        | S M T W T F S        |
| 1 2 3 4              | 1                    | 1 2 3 4 5 6          | 1 2 3                |
| 5 6 7 8 9 10 11      | 2 3 4 5 6 7 8        | 7 8 9 10 11 12 13    | 4 5 6 7 8 9 10       |
| 12 13 14 15 16 17 18 | 9 10 11 12 13 14 15  | 14 15 16 17 18 19 20 | 11 12 13 14 15 16 17 |
| 19 20 21 22 23 24 25 | 16 17 18 19 20 21 22 | 21 22 23 24 25 26 27 | 18 19 20 21 22 23 24 |
| 26 27 28 29 30 31    | 23 24 25 26 27 28 29 | 28 29 30 31          | 25 26 27 28 29 30 31 |
|                      | 30                   |                      |                      |
| SEPTEMBER            | OCTOBER              | NOVEMBER             | DECEMBER             |
| S M T W T F S        | S M T W T F S        | S M T W T F S        | S M T W T F S        |
| 1 2 3 4 5 6 7        | 1 2 3 4 5            | 1 2                  | 1 2 3 4 5 6 7        |
| 8 9 10 11 12 13 14   | 6 7 8 9 10 11 12     | 3 4 5 6 7 8 9        | 8 9 10 11 12 13 14   |
| 15 16 17 18 19 20 21 | 13 14 15 16 17 18 19 | 10 11 12 13 14 15 16 | 15 16 17 18 19 20 21 |
| 22 23 24 25 26 27 28 | 20 21 22 23 24 25 26 | 17 18 19 20 21 22 23 | 22 23 24 25 26 27 28 |
| 29 30                | 27 28 29 30 31       | 24 25 26 27 28 29 30 | 29 30 31             |



**JULY 2019**

| MONDAY | TUESDAY | WEDNESDAY | THURSDAY | FRIDAY | SATURDAY | SUNDAY |
|--------|---------|-----------|----------|--------|----------|--------|
| 1      | 2       | 3         | 4        | 5      | 6        | 7      |
| 8      | 9       | 10        | 11       | 12     | 13       | 14     |
| 15     | 16      | 17        | 18       | 19     | 20       | 21     |
| 22     | 23      | 24        | 25       | 26     | 27       | 28     |
| 29     | 30      | 31        |          |        |          |        |

Szablony dołączone do programu czyli przykładowy kalendarz roczny i miesięczny

Niemniej jednak Crono, jakby na to nie patrząc aplikacja po części biurowa, zagościł pod moim dachem i bardzo się przyczynił do możliwości planowania czegokolwiek, przeze mnie i przez członków mojej rodziny. Osobiście polecam i liczę na dalszy rozwój programu.

Tytuł: Crono  
Platforma: AROS , AmigaOS 4  
Firma: Domenico Lattanzi  
Rok produkcji: 2019  
Ocena: 8

## LPairs

Don Rafito

Jako wielki zwolennik opóźniania momentu wejścia dzieci w świat gier komputerowych i innych multimediów wysokotechnologicznych, zawsze staram się odradzać innym rodzicom bezmyślne sadzanie kilkulatków przed monitorem, komórką, a nawet przed telewizorem, dla tzw. świętego spokoju. Fakt, jest to jakieś ułatwienie dla rodzica, ale warto się jednak czasami wysilić, bo jest tyle fajniejszych rzeczy do robienia z dzieckiem, że można spokojnie z tego typu rozrywką poczekać. Niejednokrotnie obrywa mi się za to postępowanie, słysząc suche „nie wtrącaj się pan!”. Szkoda, bo pomimo że coraz więcej się o tym

mówi, to świadomość rodziców o hamującym wpływie multimediów na rozwój małego człowieka, nadal jest niewielka. Ja rozumiem, że wszystko jest dla ludzi i bajeczki na YouTube także, ale należy zachować umiar oraz czujność.

Tym bardziej owa czujność powinna być zachowana, jeśli przyjdzie odpowiedni moment, na aplikowanie dziecku elektronicznej rozrywki. Jako rodzice powinniśmy sami wybierać odpowiednie tytuły gier i dozować czas spędzony przed monitorem czy ekranem smartfona.



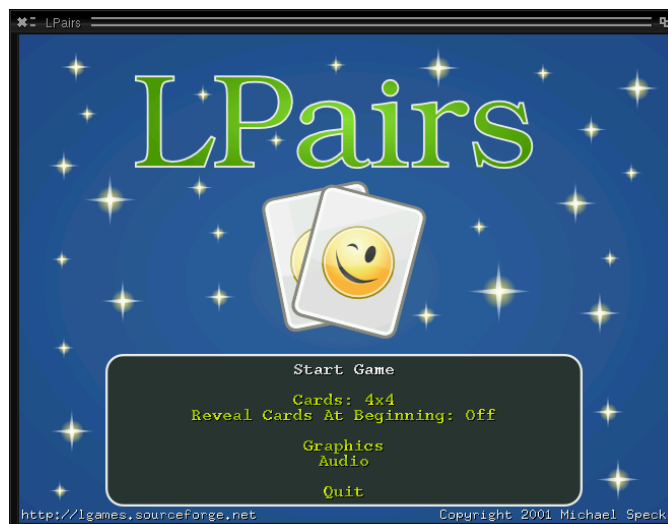
Ze starszym synem, obecnie już nastolatkiem, zaczęliśmy od starych amigowych klasyków. Ostatnio sięgamy także po nowości wydawane na Amigę i zabawa jest równie przednia. Jest w świecie gier pewna teza, że właśnie stare sprawdzone tytuły nie „ryją beretu” młodocianemu graczowi w tak intensywny sposób, jak niektóre współczesne gry i warto szukać podobieństw do starych klasyków przy dobieraniu tytułów.

Na każdej platformie można znaleźć tytuły, które są dedykowane początkującym, młodocianym graczom. Na Amigę NG, tu też na AROS-a, także. Jednym z nich, który chcę zaprezentować, jest komputerowa wersja klasycznej karcianej gry Memory, o nazwie LPairs.

Tak jak w pierwowzorze rozgrywka polega na znalezieniu par kart, przedstawiających taką samą grafikę. Im szybciej wyczyścimy planszę, tym lepiej. Poza tym tytuł oferuje wiele opcji i poziomów trudności; od ilości kart na planszy, poprzez ukazanie ich w komplecie przed rozgrywką, wymuszając na gracz zapamiętanie ich położenia. Nie mniej jednak to nie koniec konfigurowalności LPairs. Do wyboru mamy także opcję gry na pełnym ekranie lub oknie oraz wyłączenie oraz włączenie dźwięku.

Strona graficzna ewidentnie daje do zrozumienia, że tytuł jest w głównej mierze przeznaczony dla naszych milusińskich. Nie atakuje wodotryskami i szybką intensywną animacją, a grafika jest prosta i czytelna. Karty do gry są dobrze narysowane a tło stonowane i przyjazne dla oka.

Podobnie jest ze stroną dźwiękową. Mała ilość prostych, niekomplifikowanych sampli nie atakuje uszu gracza zbyt wielkim rozgardiaszem, a efekty dobrze współgrają z akcją na ekranie.



Klasyczna, karciana wersja Memory, ma dobry wpływ na rozwój pamięci wzrokowej i spostrzegawczości u dziecka. Prezentowana wersja elektroniczna w postaci LPairs, to prócz wymienionych wcześniej zalet, dobra propozycja na rozpoczęcie przygody z komputerem u młodocianego gracza. Poza tym to świetna rozrywka i to nie tylko dla małoletnich entuzjastów joysticka. LPairs, charakteryzuje się stonowanym wykonaniem, prostotą działania i dobrym odwzorowaniem oryginału. Polecam.

Tytuł: LPairs

Platforma: AROS , AmigaOS 4

Firma: Michael Speck

Rok produkcji: 2001-2018

Grafika: 8, Muzyka: 8, Grywalność: 8



# Shogo Mobile Armor Division

## Radzik

Nie da się ukryć, że dla Amigi NG nie pojawiło się za wiele tytułów wartych ogrania. Absolutna większość gier można sklasyfikować jako kiepskie autorskie dzieła lub nieudane porty. Tym bardziej wydanie Shogo MAD na AmigaOS 4.1 jest sporym wydarzeniem. Czy warto było czekać tyle lat? Wersja na AmigaOS 3.x (PowerPC) została wydana 18 lat temu!

Na samym początku odnotować należy, że wersja dla najnowszych Amig nie różni się technicznie niczym od wydania dla klasycznego AmigaOS. Nie uświadczymy więc ani ulepszonej grafiki, ani lepszej oprawy audio. Trzeba mieć na uwadze, że gra ukazała się na rynku pecetowym w 1998 roku.

Shogo bazuje na autorskim silniku LithTech, w którego tworzeniu owego czasu Hyperion miał swój udział. Amigowa wersja posiada Launcher charakterystyczny dla innych produkcji Hyperion Entertainment. W dobie systemów NG nie trzeba zmieniać w nim nic, poza wybraniem odpowiedniej rozdzielczości.

Dobra wiadomość jest taka, że odświeżone Shogo wspiera proporcje panoramiczne, czyli nie będziemy uwiązani do starego standardu 4:3.

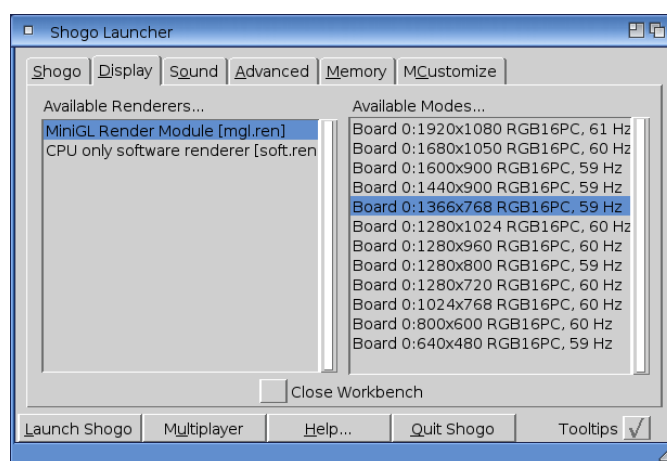
Shogo dla AmigaOS 4.1 wyceniono na 15€ i jest to zdecydowanie ciekawą propozycją. Posiadacze poprzedniej wersji mogą pobrać aktualizacje za darmo. Użytkownicy nowych systemów dostają grę w postaci archiwum, które należy rozpakować w dowolne miejsce i po prostu zacząć grać w gotową grę.

Liczymy też na to, że być może powoli Hyperion zacznie uzupełniać braki tytułów, które wiele lat temu były przewidziane do wydania jeszcze na AmigaOS 3.x. Doczekaliśmy się Gorky 17, teraz mamy Shogo. Czekamy więc na SiN (które ze względów wymagań w owym czasie nie zostało wydane dla komputerów Amiga).

Grę rozpoczyna się intro firmy Hyperion Entertainment, po którym następuje video wprowadzenie do samego tytułu. Mimo klimatu anime, ze względu na lata produkcji, wizualna strona powyższych wstawek delikatnie ujmując, jest mocno retro. Za to motyw muzyczny jest naprawdę dobry. Nie zmienia to jednak faktu, że sama oprawa gry, mimo że kolorowa, to jest „mocno kwadratowa”. To, co kiedyś mogło szokować, szczególnie ludzi nieposiadających mocnej Amigi klasycznej z PowerPC, teraz wygląda dość słabo. Mimo to nie traktowałbym tych aspektów jako wada. W końcu nabywca tak starego tytułu raczej spodziewa się nie najwyższych doznań estetycznych.

Samą rozgrywkę można podzielić z grubsza na dwa główne piony.

Pierwszy to sterowanie wielkim mechem (MCA), a raczej pancerzem naszego żołnierza — Sanjuro Makabe. Służy on w organizacji United Corporate Authority, a akcja gry odbywa się na planecie Cronos. Mechaniczny robot oferuje bardzo ciekawe







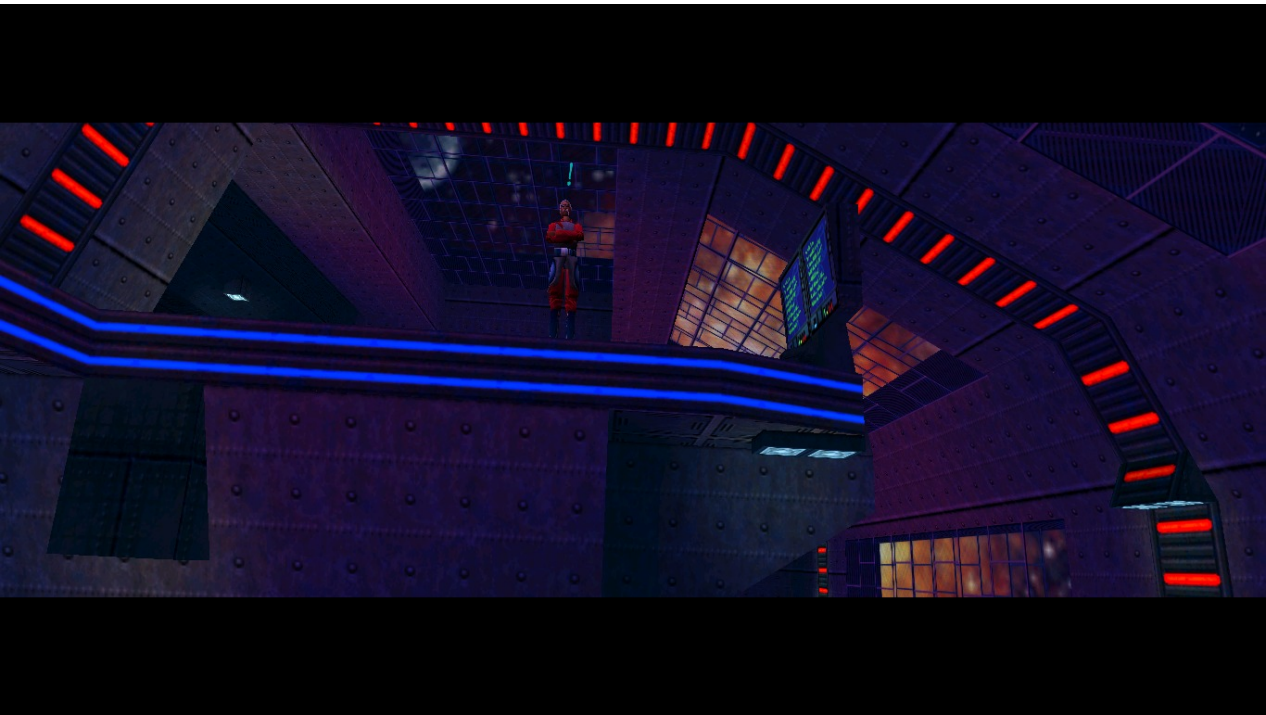


decyzji w grze. Efektywnie wpływa to na scenariusz zakończenia rozgrywki. Jak na czasy powstania tego tytułu, ekipa z Monolith Productions (twórca Shogo) postawiła wysoko poprzeczkę.

Mimo że gra nie należy do najłatwiejszych, a oprawa graficzna nie jest najmłodsza, całość ma swój oryginalny mangowy klimat.

Oczywiście w świecie równoległym do naszego tytuł ten obecnie nie jest niczym nadzwyczajnym. Jednak dla Amigowców będzie to jedna z najważniejszych gier tego roku.





# Gramy dalej pod SCUMM

SZAMAN



## Co to jest?

Firma LucasArts pod koniec lat osiemdziesiątych i w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych tworzyła świetne gry przygodowe. Jedną z pierwszych był Maniac Mansion (1987 rok). W tej przygodówce zastosowano SCUMM, czyli „Script Creation Utility for Maniac Mansion”. Tekstowo-myszkowy interfejs okazał się tym, na co czekało wielu graczy. Dla nich na komputerze nie było już niczego piękniejszego od ekranu gry przygodowej, który w jednej trzeciej zajmuje urocza belka opcji takich jak „Pick Up”, „Look At” czy „Use”. Spece z LucasArts, wykorzystując i ulepszając SCUMM-a, zaczęli więc wypuszczać kolejne gry. Tytuły takie jak „Monkey Island”, „Indiana Jones and the Fate of Atlantis”, czy „Day of the Tentacle” (czyli „Maniac Mansion II”) stały się wielkimi przebojami. Grali w to wtedy chyba wszyscy.

Po latach powstał program ScummVM (SCUMM VIRTUAL MACHINE), który pozwala na nowo cieszyć się przygodówkami LucasArts, ale nie tylko – obecnie program ten jest potężnym silnikiem, który obsługuje także produkty innych deweloperów, m.in. takich jak Sierra Entertainment, Revolution Software i Adventure Soft. Co ważne kod źródłowy ScummVM jest dostępny za darmo (na zasadach licencji GPL), dzięki czemu jego nowe wersje są portowane na wiele platform sprzętowych, w tym i na AmigaOS 4 (dla AmigaOS jest także wersja WarpOS i 68k), MorphOS-a oraz AROS-a.

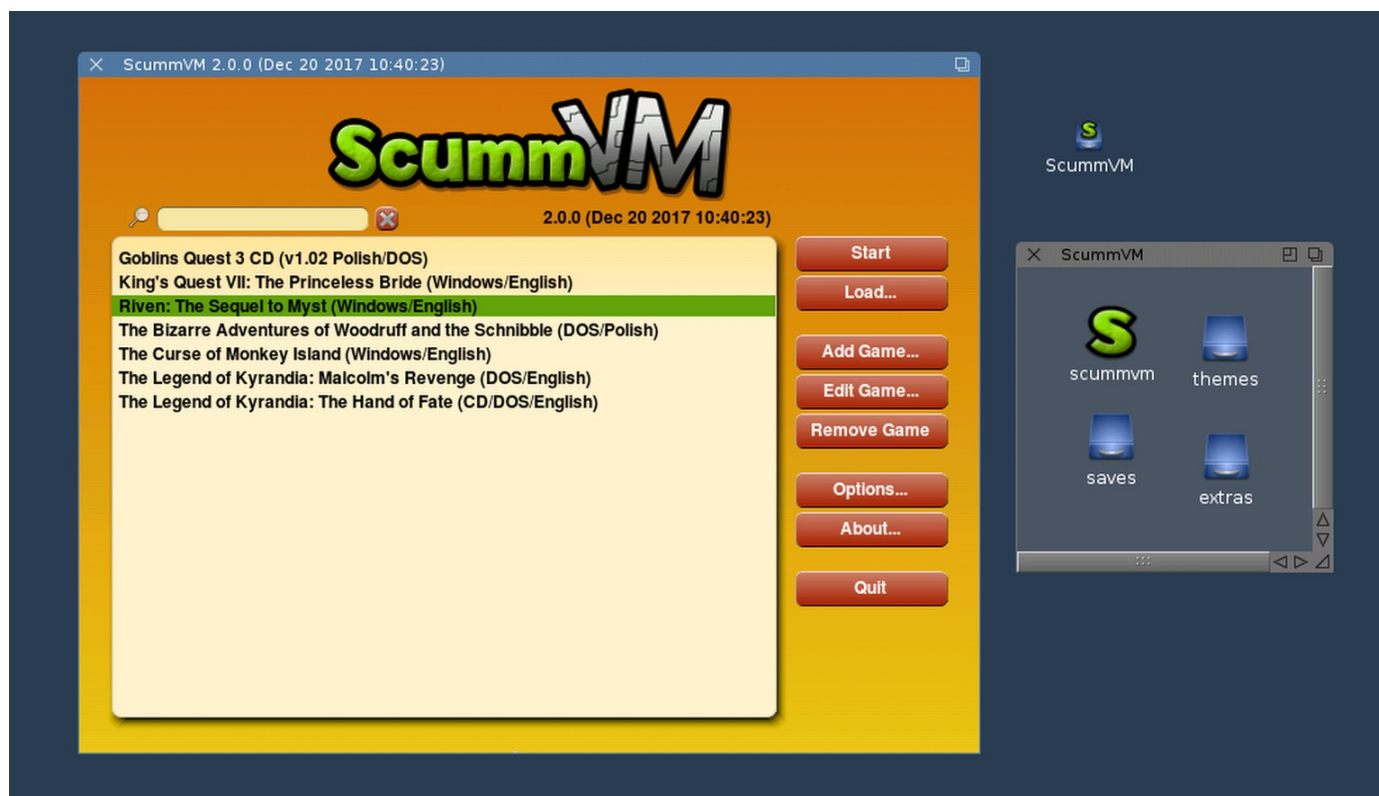
## Potrzebne klocki

Do zabawy będziemy więc potrzebowali silnika dla naszego systemu. Ja opisuję wersję 2.0.0 dla AmigaOS 4, którą można pobrać z oficjalnej strony projektu – [scummvm.org](http://scummvm.org) oraz taką samą wersję dla MOS-a (jest w [morphos-storage.net](http://morphos-storage.net)). Oczywiście nie wystarczy nam sama wirtualna maszyna SCUMM-a, potrzebne są też gry – najlepiej w wersjach dla PC, ale te przeznaczone dla komputerów Macintosh, czy dla Amigi, też mogą działać. Zanim jednak zaczniemy ich szukać (można próbować np. w popularnym obecnie serwisie GOG) warto odwiedzić jeszcze raz oficjalną stronę projektu (adres wyżej), aby tam w zakładce „Compatibility” sprawdzić które tytuły będą działały idealnie, a nad którymi trwają jeszcze prace. Od razu uprzedzę, że obecnie ta lista jest bardzo długa i są na niej pozycje z zupełnie różnych światów – można bowiem trafić na gry przygodowe z lat 80-tych, jak i pozycje w miarę „nowe” z piękną grafiką. I jeszcze jedna bardzo ważna informacja dla leniwych – w dziale „Downloads” za darmo dostępne są m.in. „Beneath a Steel Sky”, „Dreamweb”, „Flight of the Amazon Queen”, „Lure of the Temptress”, czy polski „Sołtys”. Od tego można więc spokojnie zacząć.

## Jak się w tym połapać?

Po uruchomieniu ScummVM widzimy proste GUI, w którym, aby dodać grę, należy skorzystać z opcji „Add Game...”.





Po wskazaniu katalogu z danymi otrzymamy zestaw informacji na jej temat gry (m.in. z jakiej platformy pochodzi, jakie zawiera wersje językowe) wraz z możliwością dokonania specyficznych dla niej ustawień. Po zaakceptowaniu gry przez silnik możemy ją uruchomić klikając po prostu na „Start”. Najważniejszą sprawą podczas korzystania ze SCUMM-a jest znajomość klawiszologii tego silnika – oto podstawy:

Alt+Enter – przenosi grę na ekran Workbencha i z powrotem, na osobny (pełny) ekran  
 Ctrl+m – blokujemy wskaźnik podczas gry w okienku  
 Space – pauza  
 F5 – zapis/odczyt stanu gry (jeśli dana gra to umożliwia)  
 Ctrl+F5 – główne menu podczas gry  
 Alt+s – zrzut ekranu  
 Ctrl+Alt 1-8 – filtry na grafikę (jeśli dana gra to umożliwia)

W dołączonej do silnika dokumentacji warto także sprawdzić czy istnieją jakieś dodatkowe klawisze dla poszczególnych gier. Istnieje także możliwość uruchamiania gry z pominięciem GUI – wystarczy przygotować pliki tekstowe z komendą `scummvm -f nazwa_gry >NIL:`, typ ikony ustawić na „projekt”, w atrybutach zaptaszkować „skrypt”, a w polu program wpisać „IconX” oraz wybrać uruchamianie z Workbencha. Po kliknięciu na ikonę od razu uruchomimy wtedy grę, a silnik SCUMM-a staje się dla gracza „przeźroczysty.”

## Gramy dalej!

Teraz przechodzimy do drugiej części tego artykułu – bawiąc się ScummVM na Amidze NG nie sposób zauważyć, że mamy przed sobą platformę, na której spokojnie możemy uruchamiać przygodówki z dzieciństwa w pełnych wersjach, z nieokrojona grafiką – amigowe konwersje z PC często niestety posiadały tę „sympatyczną” cechę – fatalnej, szybkiej konwersji. Jest jednak jeszcze jeden, dla mnie ważniejszy, argument aby sięgać po ScummVM – po bankructwie Commodore na „przyjaciółkę” nie ukazały się już kolejne części wielu gier przygodowych. Poniżej opisałem kilka takich przykładów.

## Legend of Kyrandia 2 i 3

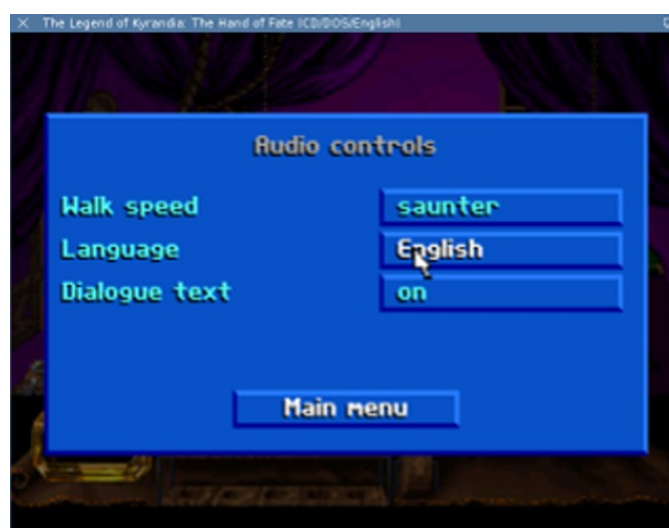
Akcja tej serii gier przygodowych ma miejsce w świecie fantasy zwanym „Kyrandią”. Pierwsza część opowiada o losach bohatera o imieniu Brandon, którego celem jest powstrzymanie błązna królewskiego – Malcolma. I tylko w „Book One: Fables and Fiends” mogliśmy zagrać na klasycznej Amidze. Później (w 1993 i 1994 roku) ukazały się jeszcze dwie części: „Book Two: The Hand of Fate” i „Book Three: Malcolm's Revenge”. Obie można uruchomić z powodzeniem pod ScummVM. W końcu więc pod Amigą można pociągnąć przygodę w Kyrandii dalej – w drugiej części gracz wciela się w czarodziejkę Zanthię, która ma ocalić krainę przed zagładą. W trzecim i ostatnim tytule gracz kieruje poczynaniami Malcolma (antagonisty z pierwszej części serii).



Gry dostępne są za grosze w serwisie GOG i posiadają pliki audio z rozmowami w języku angielskim, ale warto włączyć sobie także napisy – bardzo ułatwi to zrozumienie (przynajmniej w moim wypadku tak było) tych dialogów. Uwaga ta dotyczy także innych gier przygodowych z tamtej epoki – dialogi odgrywają w nich zasadniczą rolę, bez ich dobrego zrozumienia (skupiając się tylko na przedmiotach i zagadkach) stracimy często fajną i zabawną fabułę, o którą tak trudno we współczesnych produkcjach.

### King's Quest VII

King's Quest to klasyczna dla złotej ery przygódówek seria stworzona przez amerykańską firmę Sierra Entertainment. Saga opowiada dzieje rodziny Królestwa Daventry. Historia toczy się przez dwa pokolenia, a jej akcja dzieje się w wielu krainach. Na Amidze gra ta zakończyła się w 1993 roku na części VI, z klasycznych „klikanych” KQ zabrakło tylko „King's Quest VII: The Princess Bride” (1994 rok). I właśnie w tę część spokojnie można pograć pod ScummVM, zresztą warto chyba powrócić



do wszystkich części tej gry jeszcze raz – wersje z PC są bowiem o wiele ładniejsze, nie wspominając o tym, że gry te ze względu na wiele dyskietek (np. VI to 10 sztuk) były w czasach świetności gołej A500 bez dysku twardego omijane przez amigowców „szerokim łukiem”.





### Goblins 3 po polsku i Woodruff

Firma Coktel Vision na początku lat 90. przygotowała fenomenalną serię gier przygodowych „Gobliiins”. Dla każdego amigowca wtedy były to obowiązkowe gry, trzymające mocno graczy przy naszej platformie. Kierujemy stworzeniami zwanymi goblinami, a naszym zadaniem jest rozwiązywanie zagadek logicznych. Cechą charakterystyczną w tych grach jest pełen absurdu humor oraz karykaturalne przedstawienie świata. Dzięki ScummVM możemy teraz zagrać jeszcze raz w trzecią część Goblins w wersji z napisami w języku polskim (taka wersja jest na PC). Goblins 4 z 2009 roku na razie nie jest jeszcze dostępne pod ScummVM, ale możemy zagrać w inną grę francuskiego Coktel Vision – „The Bizarre Adventures of Woodruff and the Schnibble” (w Europie „Woodruff and the Schnibble of Azimuth”). To gra przygodowa typu „point-and-click” z 1994 roku ze stylem graficznym zbliżonym do „Gobliiins”. Akcja gry osadzona jest w postapokaliptycznym świecie, który zamieszkuje rasa Buzuków. Głównym bohaterem gry jest Woodruff, który stara się ocalić ojca. Gracz wskazuje

bohaterowi za pomocą kursora akcje do wykonania. Dostępny jest ekwipunek, zaś rozwiązania zagadek znowu często bazują na absurdzie i specyficznym poczuciu humoru. Co ważne także i ta gra dostępna jest z polskimi napisami.

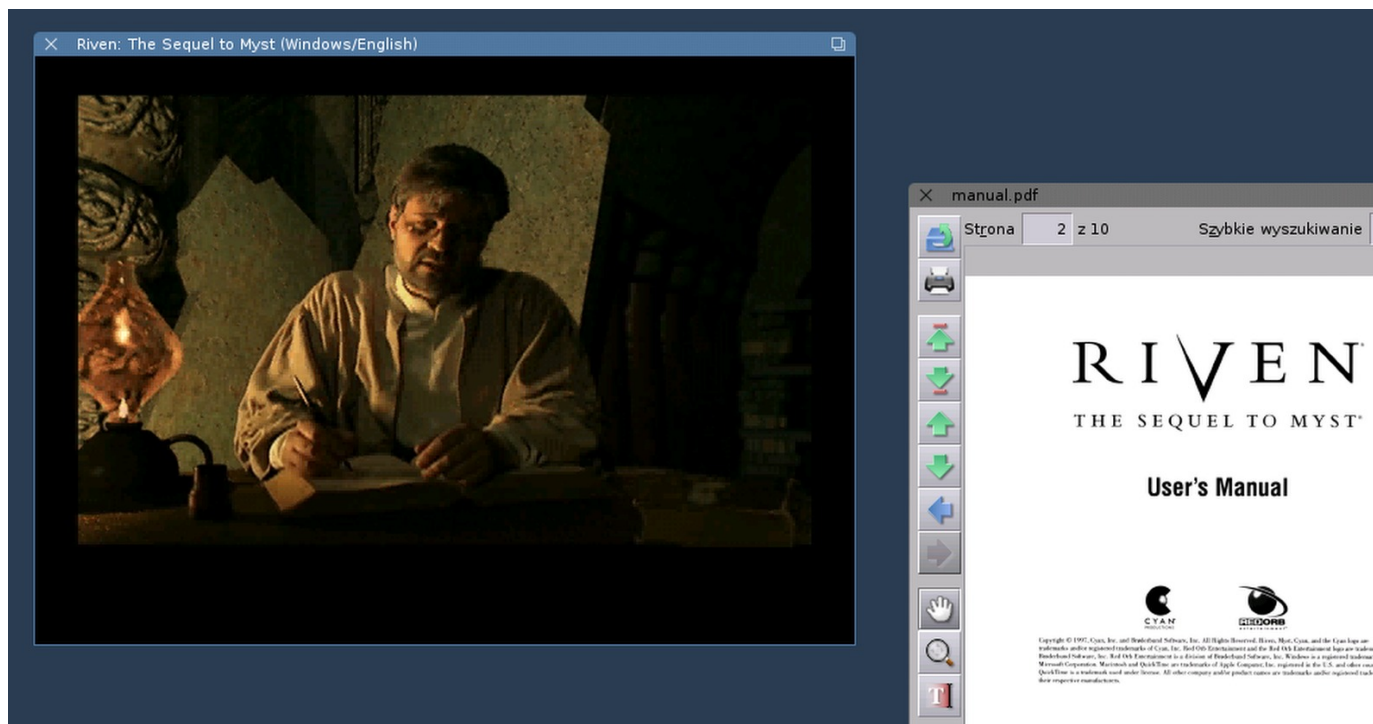
### The Curse of Monkey Island

Wracamy znowu do wspomnianej na początku firmy LucasArts – w 1997 roku wydała ona dwunastą i zarazem ostatnią grę opartą na silniku SCUMM. Mowa oczywiście o „The Curse of Monkey Island”, trzeciej części przygód na doskonale nam znanej „małpiej wyspie”. O ile wszystkie opisanej powyżej gry bez większych problemów uruchomiłyby się na Amidze klasycznej (na pewno na AGA) to tutaj mamy do czynienia z nową jakością – duże postacie, grafika jak w wysokiej jakości filmie animowanym i mówione dialogi.

Silnik SCUMM zastosowany w „The Curse of Monkey Island” został mocno zmodyfikowany w porównaniu z poprzednimi grami tej serii. Zrezygnowano z interfejsu opartego na dziewięciu ikonach czynności (np. otwórz, użyj, pchnij itp.) na rzecz







manipulatora w kształcie złotej monety z trzema ikonami, które w zależności od kontekstu pozwalają na interakcję z otoczeniem.

### Myst 2 – Riven

Na koniec pozostajemy nadal w 1997 roku – na Amigę ukazuje się wtedy „Myst”, a w świecie PC jego sequel „Riven”. Teraz pod silnikiem ScummVM możemy się na NG spokojnie „dobrać” do drugiej części. Także i tutaj jest nowa jakość – „Riven” został wydany bowiem na płycie DVD, jest to produkcja z najwyższej półki, która posiada nawet osobno wydaną ścieżkę dźwiękową „Riven: The Soundtrack.”

### ScummVM – po prostu obowiązkowy

Jak widzicie tylko te parę przykładów może dać nam zabawę na kilka tygodni lub nawet miesięcy (gdy gramy bez solucji ;-)). Polecam to rozwiązanie nie tylko osobom, które chciałyby kontynuować na Amidze swoją zabawę z kolejnymi częściami ulubionych gier z dzieciństwa, ale także każdemu użytkownikowi maszyny NG, który narzeka na braki w oprogramowaniu – obowiązkowo obok takich emulatorów jak FPSE, czy MAME, musi mieć na dysku ScummVM.

## Hydra Castle Labyrinth

Don Rafito

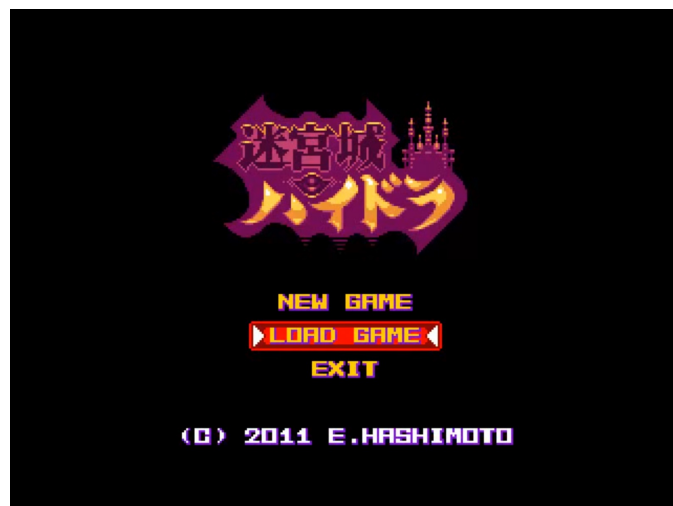
Moda na retro i pixelozę trwa. Nie tylko w świecie Amigi m68k, ale w świecie NG także. Tworzy się tytuły, które zadowolają się podstawowymi konfiguracjami, pomimo że Klasyk dysponuje szybkimi kartami turbo, rozszerzeniami pamięci czy kartami

graficznymi. O New Generation to już nie wspomnę. Takie „przystawki” to w NG wręcz rzecz oczywista, żeby uruchomić choćby system.



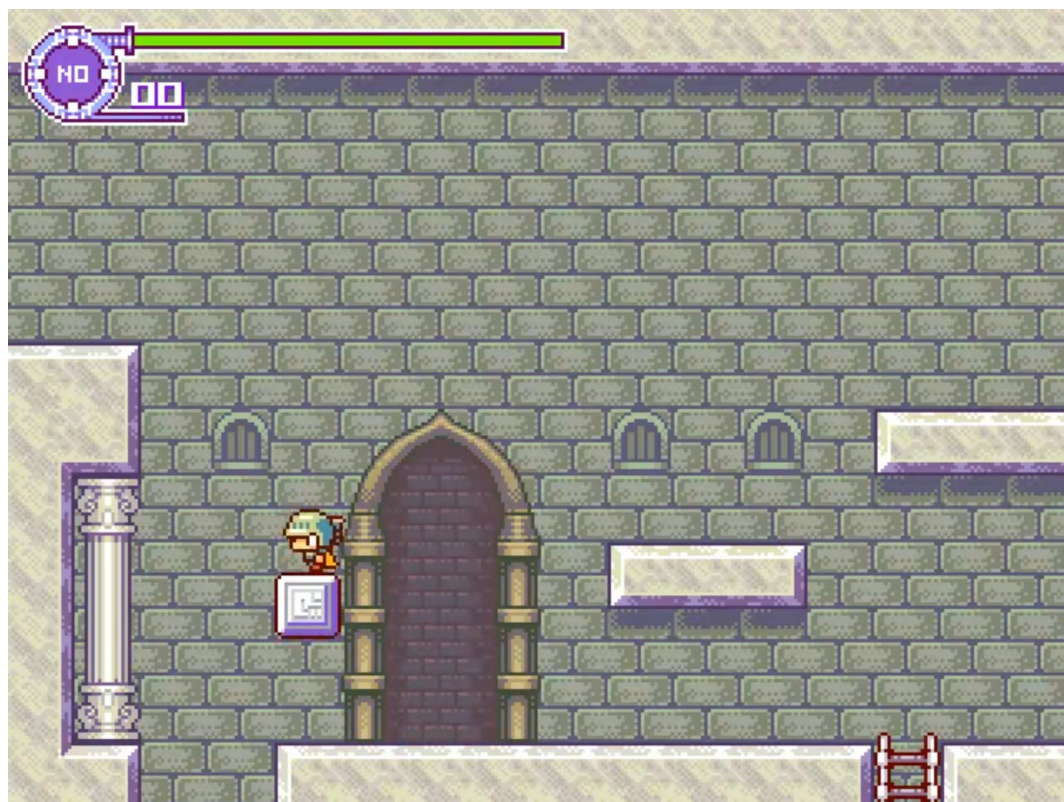
Tworzenie takich gier ma swoje dobre strony (mam nadzieję); część programistów zdaje sobie z tego sprawę, że – wypuszczając tego typu tytuł – muszą się trochę postarać. Ich produkt musi się wyróżniać i nie być pierwszą lepszą platformówką czy strzelanką. Przyjdzie, ponieważ moment, że to całe retro zacznie użytkownikom bokami wychodzić i nagle wszyscy sobie przypomną, że Amiga Klasyczna i NG potrafi dużo więcej niż tylko ukazywanie wspomnianej wyżej pixelozy, okraszzonej piękną i płynną animacją. A owe retro produkcje zostaną zweryfikowane przez graczy i na „tapecie” zostaną tylko te tytuły, które mają w sobie to coś.

Co do mody, tym razem powiało nią z Dalekiego Wschodu, konkretniej mówiąc z Japonii. A prezentowany Hydra Castle Labyrinth cechuje właśnie posiadanie tego czegoś, ale do rzeczy. Bez żadnego wprowadzenia i historyjki, wcielając się w postać rycerzyka, uzbrojonego w goły mieczyk, zostajemy wrzuceni w sam środek zameczyska. Cel: przejść w jednym kawałku całą kondygnację, zdobywając klucze, broń i inne przydatne gadżety, aby na końcu dorwać finałowego bossa: tytułową Hydrę. Niestety, w naszej labiryntówce ów finałowy czarny charakter nie będzie jedynym. Czekają nas cała masa przeciwników, wspomaganych wszelakimi pułapkami, przeszkadzajkami i śmiercionośnymi machinami. Na szczęście jest na to rada: od czasu do czasu z unieszkodliwionego oponenta wyskakuje dodatkowe życie w postaci serduszka oraz możemy skorzystać z checkpointów, w których dokonujemy zapisu stanu gry.

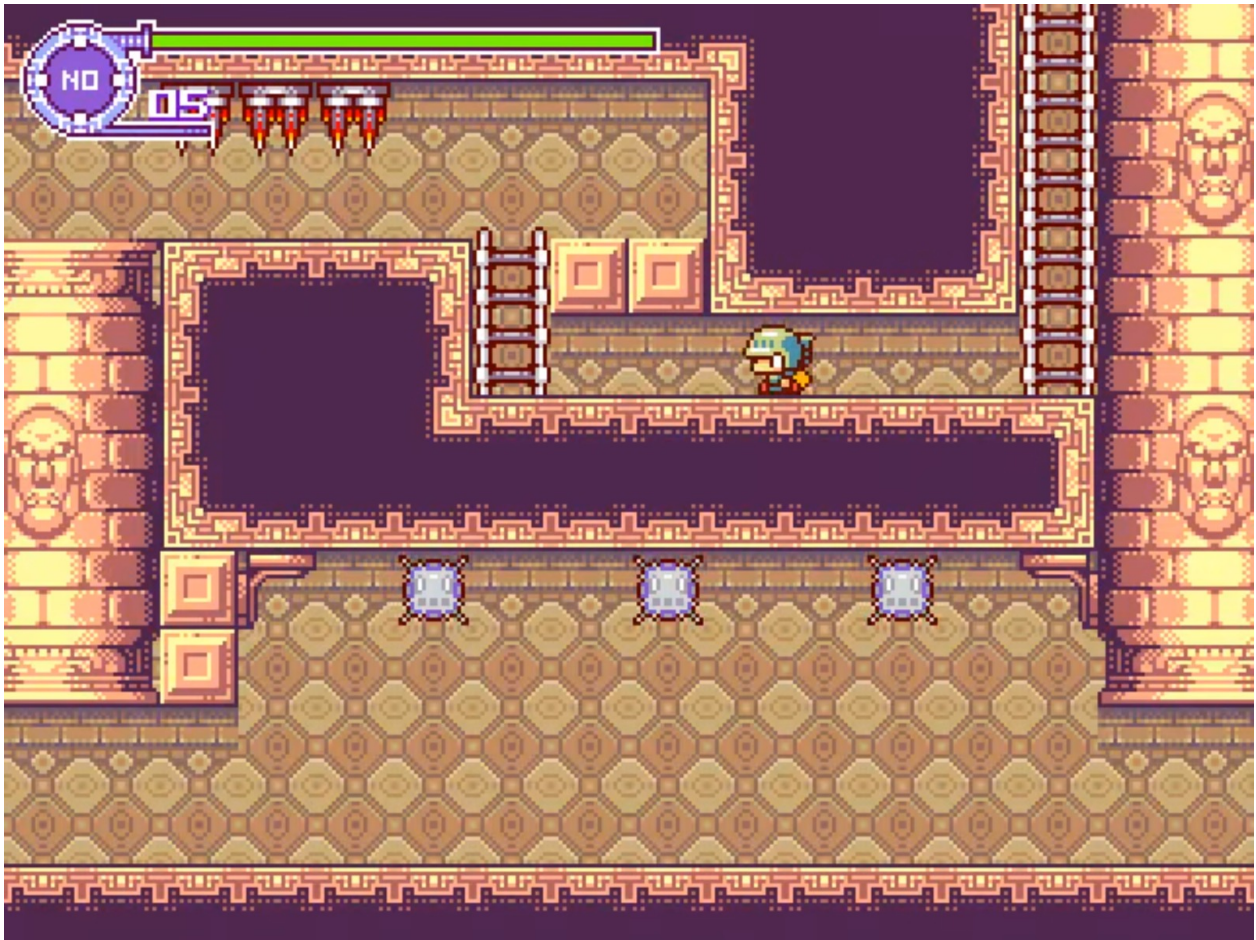


Najlepsze jest to, że gdy uruchomimy grę z save'a, gratis dostajemy cały pasek energii.

W poprzednim numerze opisywałem konfigurację joypada USB w systemie AROS. Napomniałem w artykule, że mapowanie klawiszy przydaje się szczególnie wtedy, kiedy twórcy gier nie chcą skorzystać z lowlevel.library i stosu Posejdon podczas tworzenia swoich produkcji, implementując tylko klawiaturę. W Hydra Castle Labyrinth nie spotkamy takich atrakcji. Autor zadbał o to, abyśmy mogli pograć swoim ulubionym kontrolerem. Tak więc joystick bez problemu zareaguje na ruchy naszego przeciwnika, atak, skok, czy dostęp do ekwipunku.







Strona graficzna ewidentnie daje nam do zrozumienia, że jest to tytuł skierowany do sympatyków retro. Wspomnianą wcześniej pixelozą wieje ze wszystkich stron. Niemniej jednak jest ona utrzymana na przyzwoitym poziomie. Plansze są dość czytelne, postacie i inne elementy przyzwoicie narysowane. Efekty są ładne, a animacja płynna.

Podczas rozgrywki gracze towarzyszy bardzo podniosły i waleczny motyw muzyczny. Uzupełniają go dość realistyczne odgłosy walki i inne efekty dźwiękowe, które dobrze współgrają z akcją na ekranie. Ogólny odbiór strony muzycznej w grze jest pozytywny i przyjemny dla ucha.

Jako osoba wychowana na przyjaciółkowych pikselach, doceniam nurt retro także w świecie Amigi NG. Musimy być jednak świadomi, że ta Bańka Spekulacyjna (szerzej omawiana, jako Bańka Retro, podczas pierwszej edycji Syntax Error Retro Party w Katowicach, na której miałem okazję być), kiedyś pęknie. Pozostaną tylko takie tytuły, które zasługują na uznanie retro-graczy. Ze swojej strony nominuję Hydra Castle Labyrinth.

Tytuł: Hydra Castle Labyrinth

Platforma: AROS , AmigaOS 4

Firma: E. Hashimoto

Rok produkcji: 2011-2019

Grafika: 7 , Muzyka: 8 , Grywalność: 9

## REKLAMA



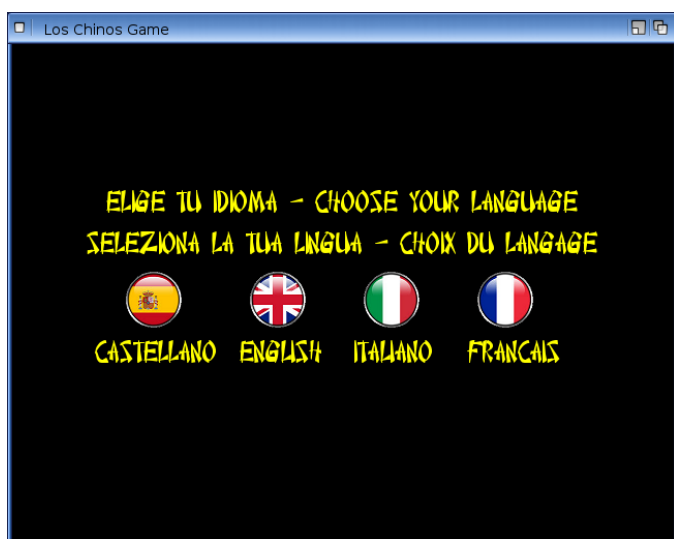
[archives.aros-exec.org](http://archives.aros-exec.org) – twoje podstawowe źródło oprogramowania dla AROS-a

# Los Chinos

truman burbank

Los Chinos to jedyna gra z Morguesoft przeznaczona dla dzieci. Jak można przeczytać w lakonicznej instrukcji jest to klasyczna hiszpańska gra palcami, w której musisz odgadnąć liczbę palców wyrzuconą przez siebie i przeciwnika.

Nie znałem tej gry, a szukając informacji na jej temat trafiłem na różne wersje. Wystarczy porównać opisy w Wikipedii dla hasła Chinos, gdzie w angielskiej to „spoff”, holenderskiej „knobbelen” a hiszpańskiej „Chinos” właśnie. Podają różne choć podobne co do zasady gry. Zamiast palców były monety albo kamyki, gra też mogła być zarówno hazardowa jak i towarzyska (gdzie celem było np. ustalenie kto płaci rachunek w lokalu). Niemniej w grze, którą opisuję, kontekst nie jest podany; mogę tylko zakładać, że Chinos jest w Hiszpanii znany w formie jaką serwuje nam Morguesoft.



Początek to plansza z wyborem języka – do wyboru jest cztery: kastylijski, angielski, włoski i francuski.

Przez chwilę mignie ekran upewniający nas, że na pewno jest to produkt dla dzieci:



Następnie jest właściwy ekran startowy:



Play to rozpoczęcie rozgrywki.

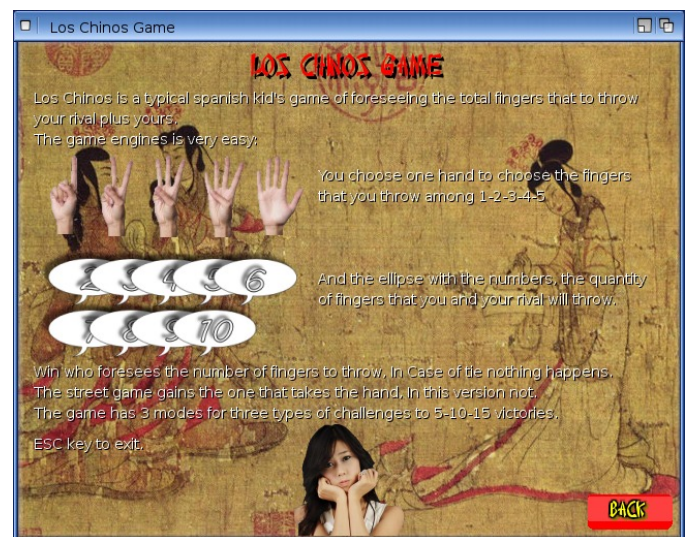
Settings to ustawienia. Tu miłe pozytywne zaskoczenie – jest muzyka (domyślnie wyłączona), a regulacja jest oddzielna dla dźwięków i melodii. Jest pięć zróżnicowanych kawałków;





zróznicowanych, z wyraźną separacją kanałów i dobrej jakości. Wszystkie mają w sobie coś azjatyckiego. Możliwe, że zasugerowałem się pierwszym, który uderzył mnie po uszach ("Fighter"), jak i oprawą graficzną ekranów ustawień i samej gry, ale w końcu „Chinos” znaczy „chiński”. Mój ulubiony kawałek to „Mongolia”. Oprawa dźwiękowa poza melodiami to kilka prostych odgłosów i sampel mowy dziewczyny (mógłby być lepszej jakości). Wreszcie – ustawić można warunki zwycięstwa, a jest to 5, 10 bądź 15 wygranych.

Zabawa jest bardzo prosta. Trzeba najpierw wskazać swoją dłoń, ile chcesz pokazać palców, a następnie wybrać jedną z elips z cyfrą – to z kolei twoje typowanie ile pokażecie palców razem. Oponentka robi to samo. Jeśli zgadłeś naliczane są punkty.



Jak są liczone? Przykładowo pokazałem 1 typując 2, dziewczyna pokazała 1 typując 6 – wynik to 2, dostałem 600 punktów. Tak, jak widać są combo. Najlepsze moje otwarcie (początek gry) to 1950 punktów za dwa „rzuty”.



Na końcu gry podany jest sumaryczny wynik punktowy i czas rozgrywki. Można grać długo, wiele partii, i przegrać mając tysiące punktów; a można grać krótko i wygrać mając prawie nic – co jest pokazane na kolejnej stronie.





### Wady

Nie widzę. Raczej rzeczy, które można by poprawić. To że nie można zmienić liczby palców po wyborze to akurat nie jest wada, przecież na żywo tak jest. Wadą jest brak możliwości zmiany muzyki w czasie rozgrywki – wyjście do ustawień wymaga jej zakończenia. To drobny mankament, w końcu zawsze można puścić w tle coś swojego. Natomiast przydałaby się pauza.

Nie jest dla mnie jasne naliczanie punktów przeciwnika; liczydła u góry coś tam pokazują ale nie przemawia to do mnie. Poza tym, mimo że nie jest to gra w którą często pogrywam, niezmiernie rzadko zdarza się mi przegrać – może celem autora było umocnienie odbiorcy w przekonaniu, że ma ponadprzeciętną intuicję.

### Zalety

Ogólnie gra jest ładna i dopracowana. Atutem jest inność – nie jest kolejnym klonem sprawdzonych pomysłów. Jednocześnie posiada zalety gry logicznej i dynamicznej.

Jedna z ładniejszych produkcji w Hollywood, ogólnie polecam.

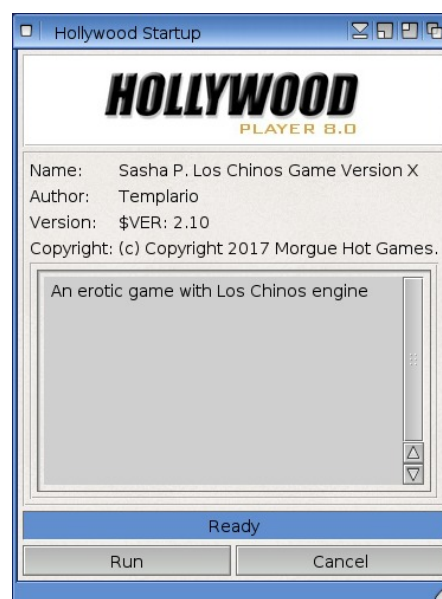
To wersja „Los Chinos” dla dzieci, która znajduje się na stronie Morguesoft w zakładce „Kids”.

Jest i wersja dla dorosłych – w zakładce „Adult Games”.

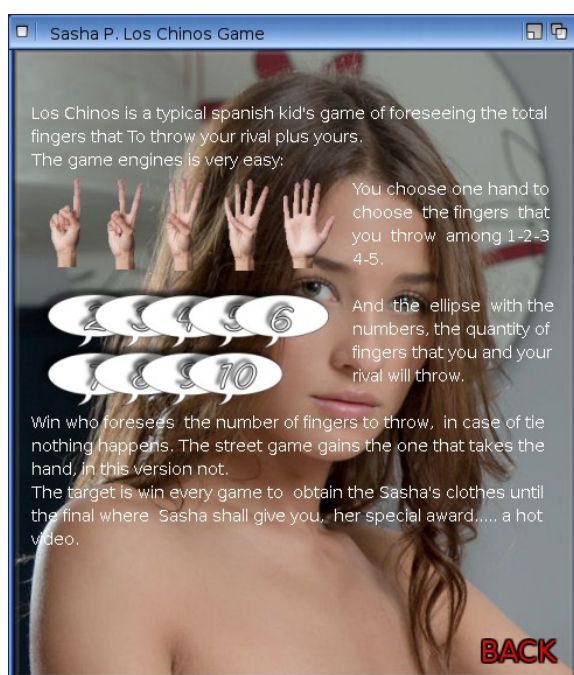
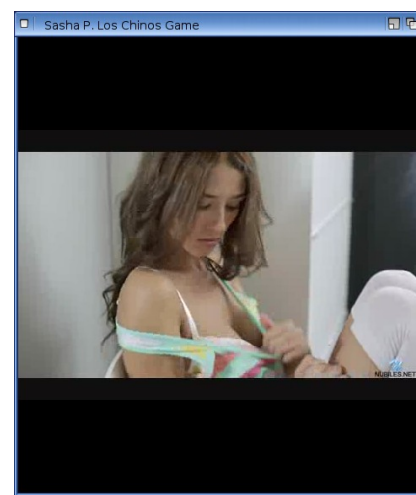
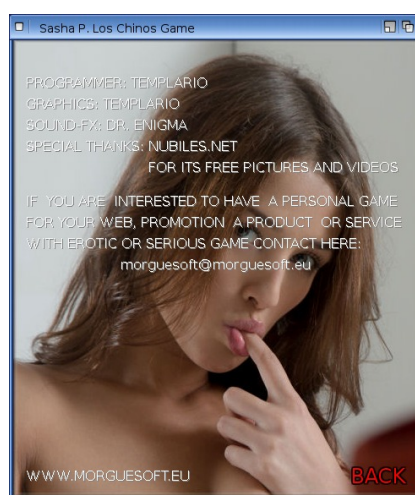
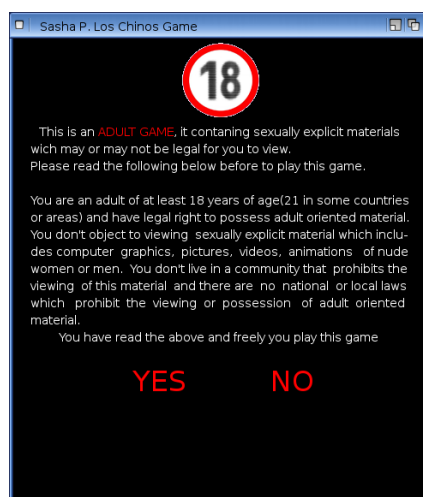
Jak głosi opis, „Sasha P. Los Chinos Game Version X” jest to specjalna wersja, w której próbujesz wygrać z dziewczyną jej ubrania i coś więcej... Myślę, że niespecjalnie zdradzę różnicę 18+ jeśli napiszę, że w nagrodę pokaże ci, jak palcami bawi się sama. Na szczęście – bo różnie to bywa w produkcjach tego typu – dziewczę jest świeżej urody (ma 19 lat). Modelka to 'Sasha P', materiał pochodzi z jej sesji „Angelic” z nubles.net.



Na początek pewna inność o której nie wspominałem nigdy – aplety pod AmigaOS otwierają się nie od razu jak w Windows tylko poprzez ekran informacyjny:







Przy uruchomieniu jest wyraźne ostrzeżenie, że produkcja jest wyłącznie dla ludzi dorosłych. Niemniej w porównaniu z innymi grami 18+ od Morguesoft jest to łagodna erotyka.

Reguły są te same co w wersji dla dzieci. Jest mniej opcji, przykładowo nie podawane są punkty, bo postęp w grze po prostu widać. Nie ma też muzyki. Za to napis Throw jest działającym przyciskiem a nie podpisem.

Zdjęcia są dobrej jakości, wydaje mi się że próbki głosowe też są czystsze. Jest też krótki filmik wprowadzający oraz dłuższy, będący nagrodą.

Poza Los Chinos jest jeszcze inna popularna gra tego typu, mianowicie „papier, kamień i nożyce”, która stała się podstawą kilku tytułów Morguesoft. O nich – innym razem, przy okazji omawiania ich „Adult Games”.



# MorphOS oczyma arosowca

Don Rafito

„Nie wszystek umrę”

- Plany

Okolice 2005 roku. Po opadnięciu emocji, spowodowanych ostatnim zakupem rozszerzeń do Amigi (sloty Zorro i CyberVision 3D), zaczynamy się z bratem zastanawiać co dalej. Po jakimś czasie dochodzą do nas informacje od kilku znajomych, że przesiadają się na Pegasosy. MorphOS, nowa Amiga, na miarę współczesności. A może by tak? Gdyby nie ta cena!

Krótko po tym, poszedłem na „swoje”. Żona w tym czasie na ostatnim roku studiów i zaczęła się martwić, że nie da rady ich skończyć, choćby w kontekście napisania pracy dyplomowej, bez „normalnego” komputera. Dotychczas Amiga w połączeniu z wizytami w kafejce internetowej wystarczała, choć i tak ludzie na jej roku pukali się w czoło i robili wielkie oczy, jak mówiła im, że nie pisze prac zaliczeniowych (a właściwie ja nie piszę) tak jak wszyscy, w MS Office, tylko w jakimś Word Worthcie.

- Zdrada

Koniec końców, pod biurkiem, obok wieży Infinitiv, stanęła czarna skrzynia z klonem w środku. Amiga od czasu do czasu kursowała, pomieszkując trochę u mnie, trochę u brata. W międzyczasie odkryłem w swoich zbiorach płytę z Amithlonem (szczerze powiedziawszy, nie pamiętam, w jaki sposób wszedłem w jej posiadanie). Potem był WinUAE. Przeniosłem system i doznałem szoku. Mam to samo co teraz tylko jeszcze

szybciej. „Widzisz, nie potrzebujesz już dwóch komputerów, bo możesz sobie tej swojej Amigi używać na naszym nowym, pomyśl o tym w kontekście naszego małego mieszkania!” – takie słowa słyszałem, gdy moja połowica zorientowała się, że mogę pykać w „te swoje lotosy” na klonie. Początkowo to puszczałem mimochodem. Ale życie dokonało weryfikacji.

W międzyczasie brat poszedł na informatykę i z musu też kupił peceta. Amiga na stałe wylądowała u mnie. Też próbował sił z emulacją, ale mówił, że to nie to samo, a w ogóle musi się skupić teraz na nauce, robiąc sobie totalnie przerwę od amigowania. Przyjaciółka przegrała w końcu z rozsądkiem, kiedy pojawiło się w domu dziecko. Redukując rozmiarowo swój komputerowy kącik sprzedałem swojego dopalonego Klasyka i pozostałem przy emulacji. Myśl o Pegasosie i MorphOS-ie przepadła.

- Am... ros Research Operating System

Początek lat 2010. Będąc już wtedy członkiem załogi FanCA, natknąłem się na informacje o AROS-ie. Pobrałem plik ISO, wypaliłem i odpłynąłem. Amigowy system, natywnie działający na x86. Miałem to szczęście, że komputer, który wtedy posiadałem, hardwarem przypasował. Dzięki temu nie zraziłem się do tego OS-a na samym początku, jak to nieraz jest opisywane na forach, kwitując, że system jest do kitu, bo nie chodzi na każdym pececie. Tak więc miałem dźwięk, wsparcie dla 3D i sieć. Przetestowałem chyba ze dwie dystrybucje, ale ostatecznie na drugim dysku zagościł Icaros Desktop. Każdy kolejny komputer czy laptop był już dobierany pod kątem wsparcia dla



Ja przy A1200



A1200 przed slotami Zorro i CV3D



Epson Stylus Color II S – Amiga 1200





Pierwszy PC i emulacja A500



Pierwszy PC i emulacja A1200

Icaros Desktopa. Gry, programy użytkowe. Zaczęłem także pisać artykuły o oprogramowaniu na AROS-a. Najpierw w CAFan, potem w KApplus, a teraz także w Amiga NG.

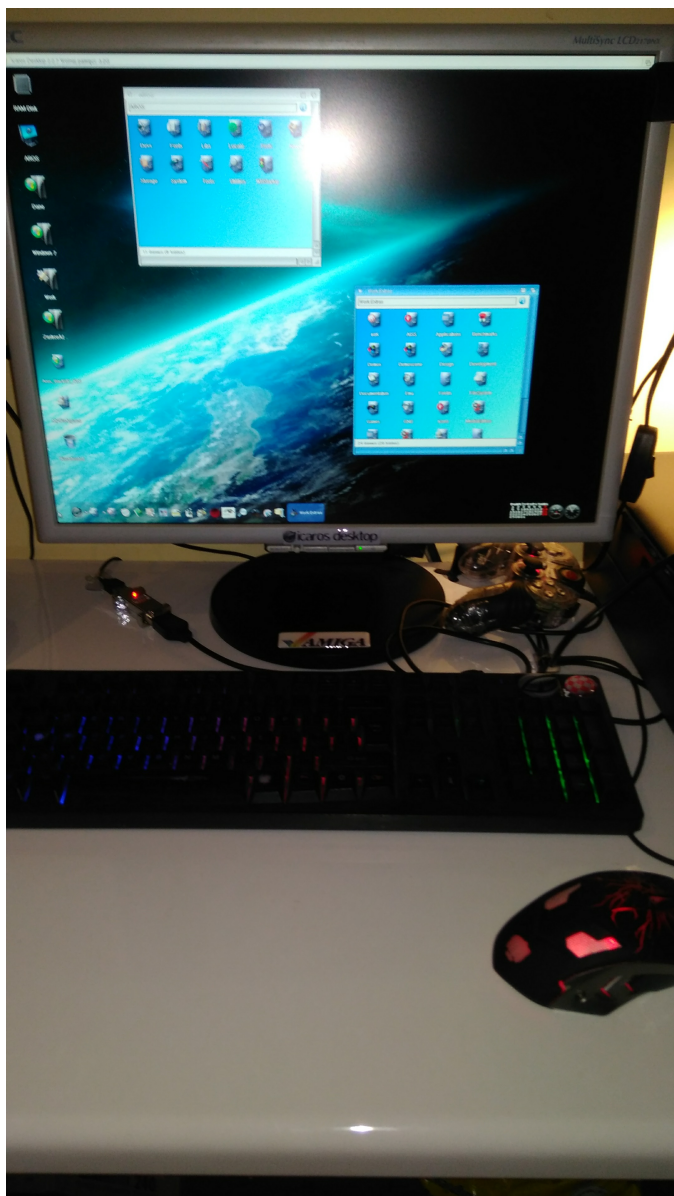
#### - Plany z przeszłości

Obecny boom na powrót do amigowego retro fundamentalizmu, niesamowity szal na kolekcjonowanie, czy nawet wręcz wyścig w zgarnianiu z rynku wtórnego każdego modelu Amigi Classic, a także pudełkowych wydań oprogramowania, narzucanie niesamowitych cen, eskaluje tylko zjawisko bańki spekulacyjnej oraz stawia NG w niekorzystnej sytuacji. Do tego się dokłada sytuacja na górze, gdzie zamiast dalszych prac i rozwoju są dalsze procesy sądowe, a fakt reanimacji Amiga OS-a w postaci 3.1.4 tylko podsycza ten efekt. Z jednej strony fajnie, że Przyjaciółka linii klasycznej znowu jest na fali, z drugiej strony jednak wszyscy ci, którzy marzyli o współczesnej Amidze, zostali stłamszeni, a niestety, nieraz są także krytykowani za swoje poglądy: „AmigaOS 4 to tylko podróbka. MorphOS ma więcej wspólnego z Macami niż z Amigą. AROS to już w ogóle porażka, bo przecież jest na pecety, a to nie ma nic wspólnego z Przyjaciółką. Liczy się tylko szum stacji dyskiety, ekran WB w max w 16 kolorach z ikonkami MagicWB i gry tylko na OCS/ECS z 1 MB RAM-u. To jest prawdziwa Amiga. A jeszcze ta cała emulacja, Vampiry i WARP-y, toż to zło wcielone”. Martwi mnie to całe rozbicie i podziały, wszak wszyscy jesteśmy członkami tej samej rodziny. Nie mniej jednak od jakiegoś czasu zaczęła we mnie kiełkować myśl, którą odpuściłem dawno temu. Zaczęłem szukać, czytać, grzebać, porównywać ceny. Musiałem się także zmierzyć się z rodziną. Kolekcjonerzy, zapychający swoje pomieszczenia przeróżnymi maszynami retro, mają zazwyczaj ku temu możliwości. Ja miałem lekko pod górkę. Kącik komputerowy, notabene w tym samym mieszkaniu, który pomimo dwójki dzieciaków, delikatnie urósł, zapchałem kom-

puterem stacjonarnym z Icaros Desktopem (na drugiej partycji Windows), Acerem Aspire One, także z powyższą dystrybucją, do tego Asus F5SL, który w trybie natywnej emulacji robi za moją podstawową Amigę i tylko do tego mi służy, do tego MiniPC pod telewizorem, który służy już nie tylko mnie, ale całej rodzinie jako centrum multimedialne i retro-konsolowe (Amiga CD32, PSOne, NES etc., starszy syn połknął bakcyła i uwielbia ze mną rąbać w stare gierki). No i teraz jeszcze MOS?

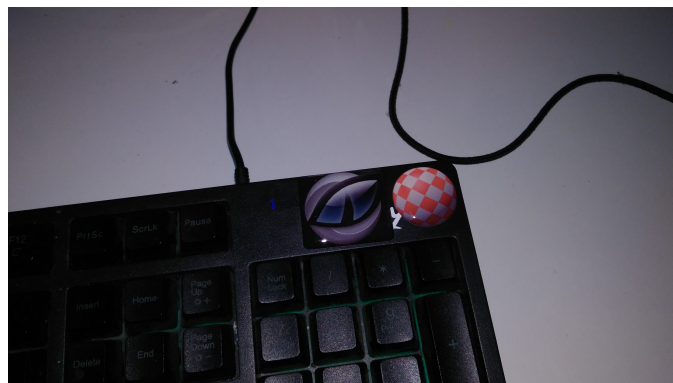
#### - Pierwsze wrażenie

Kilkanaście dni temu przyszła do mnie paczka, Apple iBook G4 z zarejestrowanym MorphOS-em 3.11. Cena? Idealna. Pierwsze uruchomienie i lekki mętlik. Struktura podobna, choć trochę inaczej aniżeli w przypadku AROS-a. Podwójne katalogi systemowe. O co tu chodzi? Ładnie to wszystko wygląda, ale poczułem lekkie rozczarowanie. Niby lepiej dopracowany, bardziej funkcjonalny, z możliwością uruchamiania softu pod 68k bezpośrednio w systemie, ale jakby mniej amigowy niż znany mi już AROS. Jakież było moje błędne podejście, po zacerpnięciu większej ilości wiedzy i rozpoczęciu grzebania w strukturach plików. A już całkowicie doznałem oświecenia, kiedy udało mi się uruchomić, tak zwyczajnie i po prostu, ulubionego DOpusa 4, skopiowanego z 3.9. MorphOS z założenia filozoficznego stworzony został na wzór Directory Opusa Magellana oraz na podstawie Magic User Interface. W AROS-ie te elementy także są obecne, ale nie są jego elementarną częścią. Pakiet MUI służy tam, podobnie jak w 3.x, aplikacjom korzystającym z niego. Natomiast Magellan w AROS-ie jest tylko opcją wyboru w komunikacji z użytkownikiem. Zamiennikiem Workbenchu w MOS-ie jest dość elastyczny i konfigurowalny Ambient. Co do AROS-a, tam rządzi Wanderer, który także ma możliwość dostosowywania wg potrzeb, jednakże bardziej jest zbliżony do klasycznych rozwiązań i nie jest tak rozbudowany.



Komputer stacjonarny z AROS-em

Kolejna różnica to możliwość korzystania z oprogramowania z Amigi Classic. W systemie z motylem wbudowano emulator starej motorolki z JIT, umożliwiający uruchamianie aplikacji i gier napisanych pod system. Software korzystający z układów specjalizowanych Klasyka odpali się tylko w dołączonym E-UAE, który daleki jest od ideału i najlepiej radzi sobie z aplikacjami skierowanych na nierozbudowane maszyny 68k. W AROS-ie oprogramowanie pod Klasyka uruchamiane jest całkowicie w emulatorze Janus-UAE. I aby się to udało potrzebny jest kompletnie zainstalowany OS 3.x lub użycie wbudowanego AROS-a Vision. Uruchamianie odbywa się w oknie, na pełnym ekranie lub w trybie coherency, dając złudzenie odpalania programów i gier 68k bezpośrednio na blacie Wanderera. System preferencji także bardzo się różni. W MOS-ie jest tylko jedna aplikacja, w której uruchamiane są poszczególne moduły ustawień. Takie rozwiązanie można



Klawiatura używana w komputerze stacjonarnym



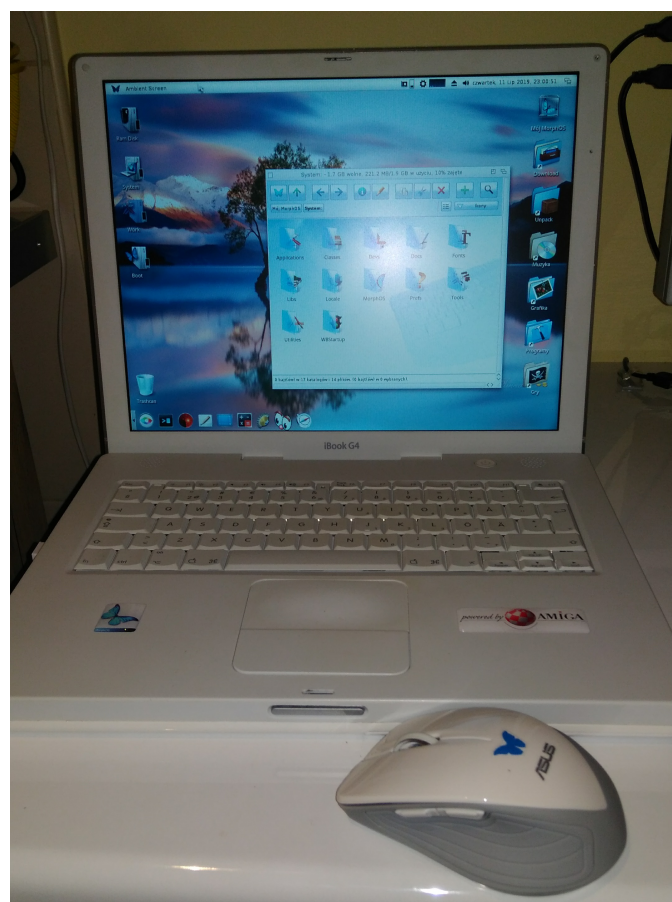
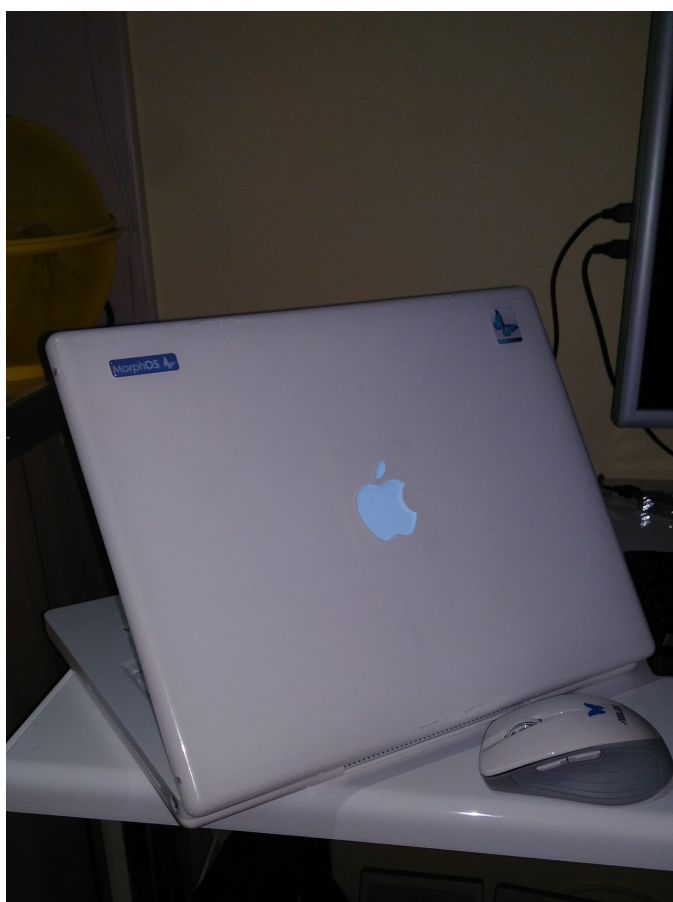
LapAmi – Asus F5SL – Amiga Classic



LapAmi – Asus F5SL – Amiga Classic w trybie natywnej emulacji

spotkać np. w Linuxie Ubuntu. AROS w tej kwestii po raz kolejny jest bliższy Amidze Classic. W katalogu Prefs, są poszczególne programy preferencyjne, podobnie jak w 3.x obsługują poszczególne elementy systemu i komputera. Architektura systemu MorphOS, jak wspomniałem wyżej, oparta jest na zasadzie działania Magellana, tak więc mamy bezpośrednio na blacie dostęp do wszystkich napędów i przypisań. No właśnie napędy; prócz systemowej partycji jest także bootująca. W AROS-ie pliki rozruchowe i znany z Linuxa GRUB znajdują się na tej samej co system. Zaskoczyła mnie także kwestia podwójnych katalogów systemowych, typu C, Libs, Fonts etc. Jedne istnieją w systemowej partycji w głównym katalogu, drugie są umieszczone w katalogu MorphOS. Notabene, ów





Na górze Acer AspireOne – Icaros Desktop, na dole iBook G4 i MorphOS

katalog także znajduje się na systemowym dysku. Z dokumentacji wynika, że zawiera on oprogramowanie natywne i nie powinno się tam grzebać. Dla użytkownika dostępne są te, które znajdują się w głównym. Ma to związek z ową wbudowaną emulacją, gdyż możemy tam wrzucać biblioteki, polecenia czy fonty, z których będzie korzystać oprogramowanie 68k. Także te dla PowerPC Classic, gdyż MorphOS obsługuje pakiety PowerUP i WarpOS. W AROS-ie nie uświadczymy takich kombinacji alpejskich. Architektura po raz kolejny jest zbliżona do Amig linii klasycznej. Wszystko, co znajdziemy na partycji systemowej, organizacyjnie zbliżone jest do starego Workbecha.

Ostatnią rzeczą, która znacznie przykuła moją uwagę to ikonki. O ile oba systemy radzą sobie z wyświetlaniem wszelakich amigowych ikon, począwszy od 4-kolorowych, MagicWB, poprzez NewIcons i GlowIcons, na PNG kończąc, to ich podmiana w AROS-ie jest dużo prostsza i sprowadza się tylko

do nadpisania pliku .INFO. System sam dobierze parametry i ustali, jakiego jest ona typu. W MOS-ie tak prosto nie jest, nawet w porównaniu do klasyka, gdzie wystarczył programik Icon44. Jeżeli plik .INFO jest „pusty”, to można taką ikonę podmienić w poleceniu informację, prawego menu. Natomiast jeśli chcemy podmienić plik, który był typu katalog, a teraz ma być typu napęd, to musimy zmienić to ręcznie. W przeciwnym wypadku, podczas podmiany system wrzuci ikonę domyślną. Jak to zrobić w MOS-ie jeszcze nie wiem, więc posiłkowałem się aplikacjami uruchomionymi w AOS 3.9. Na temat AROS-a wiem już dość sporo, aczkolwiek nie jest to wiedza poziomu developerskiego, tylko raczej szarego użytkownika. Natomiast MorphOS stał się dla mnie nowym działem w amigowaniu i będzie też motywacją do poszerzania wiedzy oraz horyzontów. Oczywiście nie mam zamiaru odejść od Icaros Desktopa, pomimo że jakby na to nie patrząc, MOS prezentuje nieco lepszy poziom dopracowania, ale będę MOS-a regularnie używać i poznawać.

## Bombay TV

### truman burbank

W ubiegłym roku ktoś podrzucił mi kilka filmików, dosyć śmiesznych, które odnosiły się do bieżących sytuacji w naszym amigowym świecie. Zrobione były prostym internetowym generatorem na stronie Bombay TV. Spodobało mi się to, zrobiłem kilka i staram się odświeżyć to zjawisko.

#### Wprowadzenie

Zanim pokażę narzędzie, chcę przybliżyć kontekst tworzenia takich rzeczy, bo uważam to za ciekawe. Ponieważ nie byłem przy „narodzinach” czy nawet początkach, ani nawet nie zajmowałem się w tamtym czasie Amigą i nie byłem na żadnych zlotach, potrzebowałem dotrzeć do świadków „narodzin”, do początków. I tak, dzięki 'phibrizzo', który mnie pokierował do odpowiednich osób, poznałem je.

Zacytuję dwie relacje:

„To było tak. Dawno, dawno temu (2005-2007) pracowałem sobie nad prostym frontendem do mplayera na MorphOS-a. Było to dość proste GUI wykorzystujące MUI. Frontend otrzymał

nazwę „TD mplayer GUI”. Pracując nad nim, testowałem filmiki, animacje i przede wszystkim różnorakie parametry mplayera, które uważałem za istotne, aby pojawiły się w GUI. Jednym z parametrów był argument odpowiedzialny za napisy w odtwarzanym filmie. Był to też czas, kiedy wraz z 'Walim7' organizowaliśmy AmiMajówki i AmiZaduszki w Krakowie. Również wtedy od jakiegoś czasu trwały już wojenki między obozem czerwonych i niebieskich (AOS4 vs MorphOS). I właśnie przed jedną z naszych imprez do głowy wpadł mi pomysł, aby do lubianego przez moją córeczkę Natalię, utworu „Tunak Tunak Tun” dorobić jakiś śmieszne teksty w formie napisów (tzw. subtitles) i puścić je razem z mplayera (teledysk + napisy) na imprezie. I chyba na dzień przed AmiMajówką (2007?) przygotowałem jakieś dwie zwrotki z nieco „prześmiewczymi” tekstami z obozu czerwonych/AmigaOS 4 oraz refren typu: „AmigaOS 4, Amiga OS 4, tak, tak, tak”. Puściłem to wtedy i było naprawdę mega ubaw. Warto zaznaczyć, że na amimajówce i amizaduszki czerwoni wiele razy wpadali i raczej nie panowała „wroga” atmosfera, tylko bardziej przyjazna i ciekawska. Niebiescy ziorali co tam działa na czerwonym systemie, a



*czerwoni co na niebieskim. Zawsze byłem również wdzięczny, że pomimo tego, że nasze imprezy były mocno niebieskie, to osoby od AOS4 pojawiały się u nas wraz ze swoim sprzętem.”.*

'Rafael/ARMO'

*„Początku całego zjawiska nie znam. Nazwa bierze się od indyjskiego Bombaju, który jest centrum hinduskiej kinematografii, produkuje się tam między innymi tasiemcowe telenowele klasy popularnych niegdyś u nas seriali brazylijskich. Centrum to, przez analogię do Hollywood z jednej, a ironię z drugiej strony jest nazywane Bollywood. Fragmenty filmów z "Bombay TV" to właśnie fragmenty takich indyjskich telenowel klasy B. Tak jak istnieją generatory memów, gdzie do zebranych na serwerze obrazków możemy dodawać własne napisy i sobie to zgrać lub udostępnić, tak powstała strona, gdzie do wybranych fragmentów "bollywoodzkich" filmów można dopisywać swoje dialogi i potem to zapisać. W amiświatku prekursorem zabawy w Bombay TV był 'trOLLO'. Serię takich filmów pokazał na którejś z kolei AmiMajówce w Krakowie. Z tego co pamiętam to nawet nie były one wygenerowane za pomocą wyżej wspomnianej strony, trOLLO po prostu dodał do filmu napisy w formacie rozpoznawanym przez MOS-owego MPlayera. Oprócz tych filmów były jeszcze teksty do teledysku "Tunak Tunak Tun". Te, wraz z teledyskiem w MPEG-2 posiadam jeszcze na dysku, z tym, że otwarcie trzeba powiedzieć, że to głównie proste żarty z AmigaOS 4. Napisy są z 2007 roku, więc wtedy się to zaczęło, nie wiem tylko czy najpierw był Tunak, a potem fragmenty filmów, czy odwrotnie. Początków tej zabawy można się doszukiwać wcześniej, na co bardziej rozrywkowych*

*amigowych parties rozgrywano coś zwanego – o ile mnie pamięć nie myli – Manuela compo. Prezentowano na bigscreenie fragment brazylijskiej telenoweli, po czym dla każdego uczestnika puszczano ten fragment bez dźwięku, za to uczestnik miał w ręku mikrofon i na żywo dodawał jakieś zabawne dialogi, niekoniecznie związane z tematyką filmu. Takie konkursy miały miejsce na zlotach z serii "RR Meeting" w Raciborzu, w jednym nawet sam brałem udział z niezłym skutkiem.”*

'Krashan'

### Robimy swój filmik

Trzeba wejść na stronę: <http://www.bombay-tv.net>

Wszystkie opcje są na widoku od razu i nie ma ich zbyt wiele, więc nie bardzo co jest opisywać. Działanie sprowadza się do wyboru filmu w lewej części ekranu i ustawienia własnych napisów w prawej części. Dodatkowo można wybrać inny zbiór filmików – na górze pod „Change the channel” jest dostępne Bmovie-TV i Abitol-TV. Można też mienić język interfejsu pod „Change language”, ale tłumaczenie jest automatyczne, poza tym opcji jest na tyle mało że nie ma to sensu.

### Jak wygląda sprawa praw autorskich?

Według mnie jest to legalne – przesłanek jest kilka.

Strona jest francuska, a tam prawo autorskie jest rygorystycznie przestrzegane. Oprócz tego filmiki są na tyle krótkie, że mieszczą się w granicach ustawowego „cytatu”.



Fragment przeróbki „Tunaka”, prekursora zjawiska w Polsce

**bombay TV** Choose your sample, create your subtitles, Change the channel : Bombay-TV Change language : English

**Select a movie :**

**Add subtitles... :**

Subtitle 1  
Subtitle 2  
Subtitle 3  
Subtitle 4  
Subtitle 5

**Title** Your title  
**By**  **Name** Your Name  
 **Email** Your Email

**For** **Email** Email1

Accept [Terms of Use](#)  
+ Receive updates  
bombayTV (new movies)

Help us to Translate Bombay Tv

By Graphéine - Agence de communication

W tym miejscu zaczniesz tworzyć swój filmik

**Bmovie-TV** Choose your sample, create your subtitles, send to your friends... Change the channel : Bmovie-TV Change language : English

**Select a movie :**

**Add subtitles... :**

Czy Tabor już wyszedł?  
Ciagle pracujemy nad nim. To kosmiczna technologia, Panie.  
Czy to nie trwa zbyt długo?  
Musisz się uzbroić w cierpliwość, Panie, mamy dopiero 2049 rok.  
Mój płomyk życia gaśnie. Niech zabierze mnie boski Boing...

**Title** Czekajsc na "Tabora"  
**By**  **Name** Your Name  
 **Email** Your Email

**For** **Email** adamus7@interia.pl

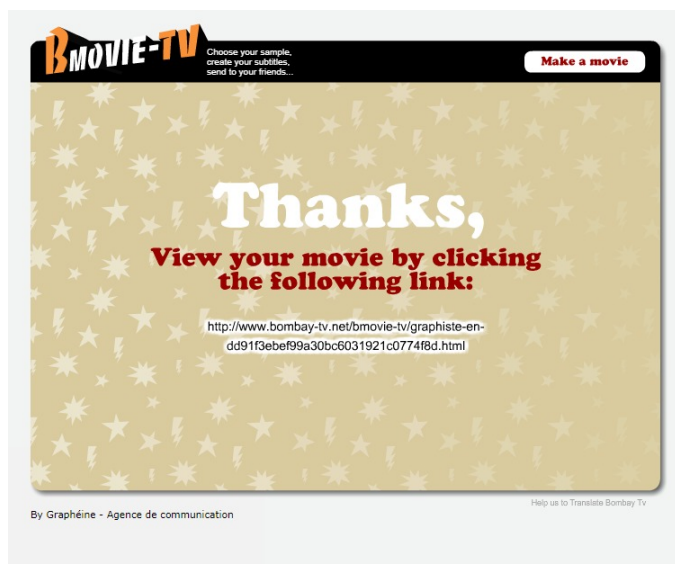
Yes+No Accept [Terms of Use](#)  
+ Receive updates  
bmovieTV (new movies ...)

Help us to Translate Bombay Tv

By Graphéine - Agence de communication

Gotowy filmik z własnymi napisami przed wysłaniem





Uzyskany link do podzielenia się



Fragment linkowanego filmiku na execu w wersji anglojęzycznej

Być może były jakieś interwencje, bo na liście Abitbol-TV zostały tylko dwie pozycje, a ścieżka dialogowa w nich brzmi jak puszczonego w powietrze. W każdym razie to co jest to można korzystać bez obaw. Zresztą linkowane filmy znajdują się nie u nas na dysku, więc nie ma czym się martwić. Sam pomysł na takie filmy jest dobry o tyle, że kolejne „dzieła” nie powodują przyrostu danych na serwerze. Konkretniej – on jest, ale minimalny (tylko kilkubajtowe pliki tekstowe).

### Przyszłość

Nie wygląda dobrze. Strona Bombay TV oparta jest o technologię Flash, a ta przestanie być wspierana już w 2020 roku. To relik, wątpię czy komś będzie chciało się stworzyć coś takiego drugi raz.

### Jak zgrywać takie filmy?

Jest to uciążliwe. Dodatek do przeglądarki internetowej Chrome pozwala na ściąganie filmów ale w tym przypadku pobiera pliki FLV bez napisów. Można użyć Cute Screen Recordera do tego a potem VirtualDuba. Jak wygląda taki filmik (a właściwie kilka złożonych w jeden) i z wtopionymi napisami – można obejrzeć tutaj:

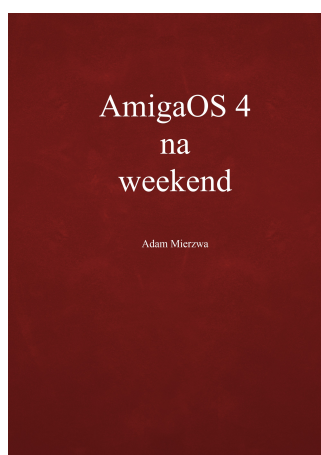
[https://exec.pl/pic/news/2019/amiga\\_fun.mp4](https://exec.pl/pic/news/2019/amiga_fun.mp4)

I w wersji anglojęzycznej:

[https://exec.pl/pic/news/2019/amiga\\_fun\\_en.mp4](https://exec.pl/pic/news/2019/amiga_fun_en.mp4)

Jak widać, mamy do czynienia z czymś ulotnym. Cieszymy się chwilą, cieszymy się że jest taki sposób na odreagowanie, rozładowanie napięcia w środowisku amigowców, na pośmianie się z samych siebie. Póki da się z tego korzystać – korzystajmy.

### REKLAMA



„AmigaOS 4  
na weekend”

ISBN 978-83-952868-0-3

Współczesny podręcznik  
dla wchodzących w świat  
AmigaOS 4

PDF, do nabycia tylko w:

[sklep.amiga.org.pl](http://sklep.amiga.org.pl)



# Zegar Workbench

ferin

Skąd się wziął pomysł na to? Ja już nie pamiętam, bo patrząc na zegar na dole widać datę 27 grudnia 2013 rok, czyli to było 6 lat temu jak go zrobiłem. Więc powody? Na pewno taki pomysł mi wpadł, że chciałem zrobić zegarek workbenchowski, żeby go mieć w rzeczywistości w formie namacalnej. I tak sobie zacząłem go robić.

Zrobiłem zrzut ekranu, to jeszcze było w WinUAE i go rozciągnąłem. Tam piksele są więc nie tracisz na jakości, zresztą ja chciałem żeby on był pikselowany, żeby nie był gładki. Żeby wyglądał tak „epokowo”. Widoczny czerwony kursor nie jest niedopatrzeniem – taki był zamiar, żeby nie było wątpliwości skąd zegar jest wzięty. Zrzut edytowałem w GIMP-ie, bo nie miałem żadnego innego programu, chociaż używanie GIMP-a to jest dla mnie ból w plecach straszny. Na Macu przynajmniej. Kiedyś te wcześniejsze wersje, jeszcze jak przez X11 to szło, działało dobrze, ale później zrobili jakąś natywną wersję i to zaczęło tak zamulać strasznie, tak nieprzyjemnie.

Zrzut porzuciąłem sobie. Cyferblat i wskazówki zapisałem osobno no bo musiałem je wydrukować osobno. Mam nawet jeszcze gdzieś ten pliczek. Drukowałem na takim grubszym papierze do zdjęć, żeby to sztywne było i miało trwałość mierzoną w latach.

Oryginalny zegarek musiałem rozebrać, właściwie to tylko zdjęć wskazówki. One są wciskane na taki wielowypust, który ma ząbki naokoło żeby się nie ślizgały. Godzinowa i minutowa mają pierścien i wchodzi na wierzch, a sekundowa wchodzi w środek (ma taki trzpień który wchodzi i kręci nią).

Z tyłu ten mechanizm zegarka to jest po prostu jakiś tani zegarek, najtańszy, zwykły mechanizm na baterie. Widziałem na stronach majsterkowiczów, że można kupić sam mechanizm, ale ja wziąłem jakiś zegar uszkodzony, chyba był podrapana obudowa czy szybka pęknięta, nie pamiętam, w każdym razie wziąłem sam mechanizm.

Oryginalny cyferblat zastąpiłem kawałkiem pleksi, którą przyciąłem na kwadrat. Pleksa też była z odzysku, też nie było nic kupowane specjalnie. To taki spontan był, chwila. Chciałem



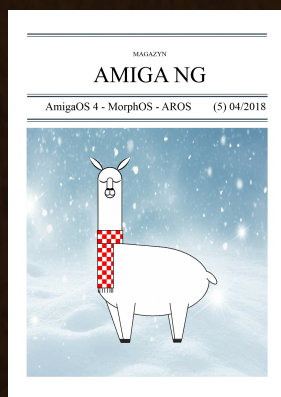
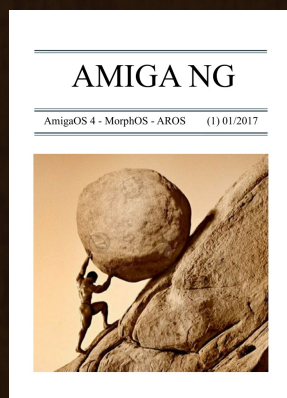
zrobić to jak najszybciej żeby było no i zrobiłem. Pleksa ma grubość jakieś 3 milimetry i to pasowało w miejsce starego cyferblatu. Jest troszeczkę ciśniejszy.

Po naklejeniu wydruków miałem jeszcze malować wskazówkę sekundnika, bo ona jest za cienka na użycie papieru. Powinna być niebieska a jest czarna, ale tak zostało. Nie będę kupował puszki farby żeby wymalować wskazówkę 1 milimetr grubości. Nie chciałem wydawać już na to pieniędzy, bo te moje wszystkie hobby już za dużo kosztują.

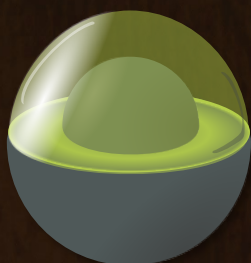








Obserwuj nas na facebooku  
[facebook.com/MagazynAmigaNG](https://facebook.com/MagazynAmigaNG)



## Zajrzyj na powiązane strony

wolne od toksyn - tworzymy nową społeczność Amigi NG w Polsce

[amiga.org.pl](https://amiga.org.pl)

informacje o współczesnych  
kontynuacjach Amigi

wsparcie dla magazynu  
„Amiga NG”

[amigaone.wordpress.com](https://amigaone.wordpress.com)

AmigaOne i AmigaOS 4

blog/strona

[morphos.pl](https://morphos.pl)

MorphOS

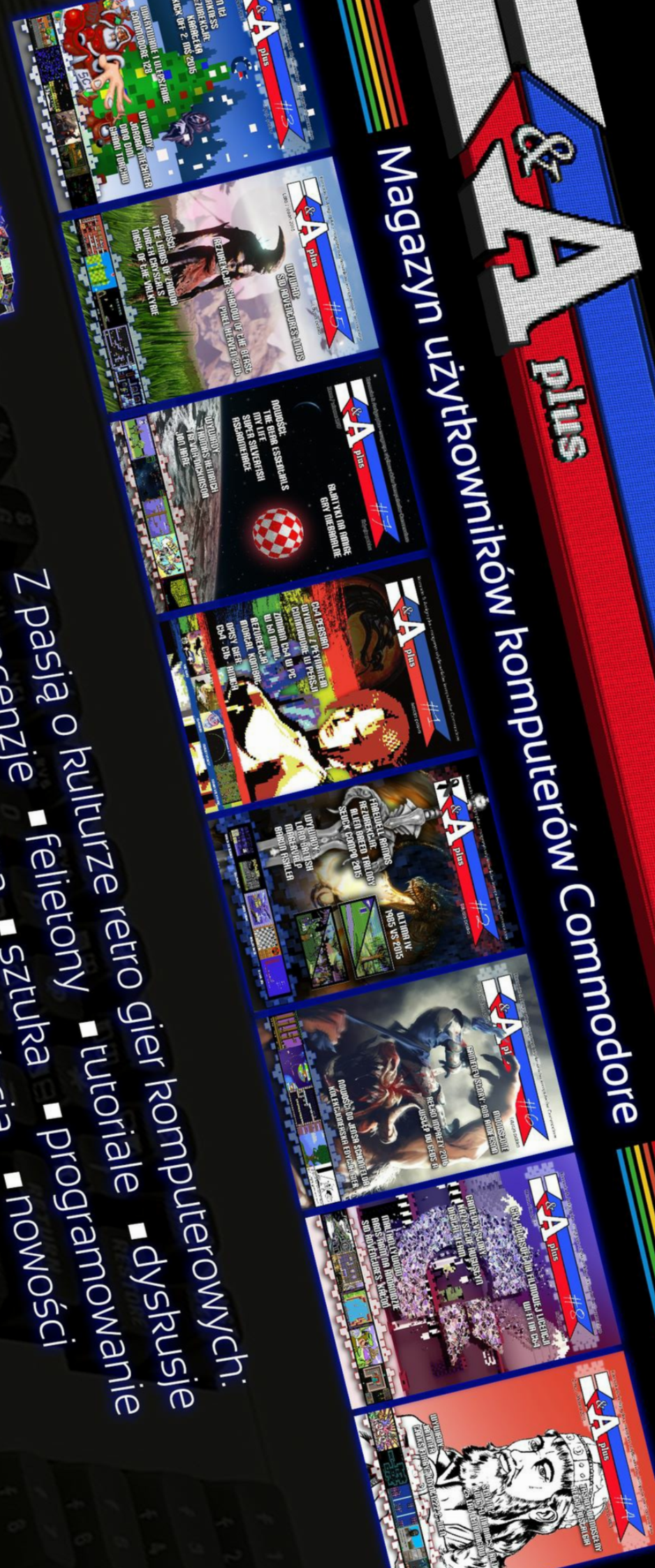
blog informacyjny i forum





plus

# Magazyn użytkowników komputerów Commodore



- Z pasją o kulturze retro gier komputerowych:
- recenzje
  - felietony
  - tutoriale
  - dyskusje
  - sztuka
  - programowanie
  - nowości
  - emulacja
  - wywiady
  - demoscena

Komoda & Amiga plus to pismo poświęcone szeroko pojętej kulturze retro gier komputerowych.

Mimo że nasze rozważania poświęcone są głównie produkcjom publikowanym na sprzęt spod znaku

marki Commodore to jednak celem nadrzędnym jest odświeżenie tego niesamowitego chipowym.

lat 80/90-tych, czyli czasów naszego dzieciństwa wypełnionego pikselami i dźwiękiem chipowym.

[www.ra-plus.pl](http://www.ra-plus.pl)

[team@ra-plus.pl](mailto:team@ra-plus.pl)

Amiga 68k, AmigaOS 4.x, AROS, MorphOS  
Plus/4, VIC20, C16, C64, C128